

СТРАНА ИГР

#05
(134)
МАРТ
2003

PC • PS2 • TA

СТР. 28

СТРАШНЕЕ НЕКУДА?

SILENT HILL 3

СТР. 22

КОНСОЛЬ ОТ NOKIA

N-GAGE

СТР. 46

ДОЙНЫЕ КОРОВКИ

DEAD OR ALIVE
XTREME
BEACH
VOLLEYBALL

ДОЛГОЖДАНЫЙ ОБЗОР
УНИКАЛЬНОГО
СИМУЛЯТОРА
ПЛЯЖНОГО ХЕНТА
ДЛЯ ХВОК

UNREAL 2
THE AWAKENING

СТР. 16

⇒ ИГРЫ НОМЕРА:

Unreal II: The Awakening / Silent Hill 3 / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Broken Sword 3: The Sleeping Dragon / Князь II / Viewtiful Joe / Chain Reaction / Galactic Civilizations / Def Jam Vendetta / BattleBots / Crazy Taxi: Catch a Ride / Space Channel 5 / Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball / Highland Warriors / Космические рейнджеры / Contra: Shattered Soldier / Contra Advance: The Alien Wars EX / Battlefield 1942: Road to Rome / RoboForge / Sega GT 2002 / I Was an Atomic Mutant / Nascar Racing 2003 Season / Grom / Realm of Hepumia / Lunar Legend / Sword of the Samurai / King's Field IV / That's Life 2

НАШ CD!

БЛИЦКРИГ

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ К НОМЕРУ!

(game)land

ISSN 1609-1035



SAMSUNG

SyncMaster

НОВЫЙ СТИЛЬ
цифровой эры



товар сертифицирован

возможность
крепления
на стену



регулировка
высоты
и наклона
экрана



TFT мониторы Samsung SyncMaster серии 152/172

- уникальный супертонкий дизайн корпуса
- все разъемы расположены на подставке
- двойной видеовход (152T/172T)
- исключительное качество изображения
- динамики встроенные в подставку (опционально)
- соответствие самым строгим стандартам безопасности

С 1 февраля по 31 марта 2003 года - специальное предложение покупателям
жидкокристаллических мониторов SyncMaster. Подробности на Интернет сайте www.samsung.ru
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.

Мощный компьютер для новых идей!

Логотип Intel, Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками, а Pentium 4 – товарным знаком Intel Corporation или дочерней компании Intel Corporation на территории США и других стран.



Компьютеры
R-Style® Carbon®
сертифицированы
на совместимость
с операционной системой
Microsoft®
Windows® XP.

Технические характеристики:

Процессор: Intel® Pentium® 4 3,06 ГГц
с технологией Hyper-Threading
Память: 256 МБ (3ГБ)
FDD 1.44 МБ; CD-ROM 52x или DVD-ROM
CD-RW 48-16-48
Жесткий диск: 20ГБ (80ГБ 7200 об/мин)
Операционная система Microsoft® Windows® XP

R-Style
COMPUTERS

Оптовые поставки:

Компания RSI. www.rsi.ru
тел.: (095) 907-1101, факс: (095) 904-5995

Интернет магазин:

www.computerplaza.ru

Техническая поддержка: R-Style Computers
тел.: (095) 903-3830,
www.r-style-computers.ru

Система качества разработки, проектирования и производства R-Style Computers сертифицирована на соответствие международному стандарту ИСО 9001:2000.

Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

Астрахань
Компания «ТАН» (8512)
24-57-43, 22-70-60, 39-21-24

Братск ООО БАЙТ
(395-3) 41-1121, 41-3834

Владивосток R-Style
(4232) 26-9052

Губкинский, ЯНАО
МУП «ПурИнформ»
(345 36) 5-5719

Калининград
Балтик Стайл
(0112) 22-1323, 54-1198

Красноярск Лансервис
(3912) 23-9342, 23-8370

Красноярск Синтез-Н
(3912) 55-55-19
(многокан.)

Москва АБН
(095) 960-2323,
755-8813 (многокан.)

Москва Micromax
Computer Intelligence
(095) 310-7666, 310-7427

Москва R-Style
(095) 904-1001 (многокан.)

Москва

Группа компаний СИБКОН
(095) 923-44-72, 292-7762

Нижний Новгород R-Style
(8312) 44-3517, 44-1622

Новосибирск R-Style
(3832) 66-8058, 66-6378

Ростов-на-Дону R-Style
(8632) 52-4813, 58-7170

Санкт-Петербург R-Style
(812) 329-3686

Тамбов ООО «КФ Аксиома»
(0752) 75-0466, 71-3370

Тамбов ООО «Питон»
(0752) 71-9754

Тверь ООО Алтес-Д
(082-2) 55-1162

Тула Питер-Софт
(0872) 355-500, 335-510

Уфа Альбея-Техпроект
(3472) 77-69-55, 28-92-12

Уфа Онлайн
(3472) 248-228, 259-681

Хабаровск R-Style
(4212) 21-8549, 22-0675

С Д Е Л А Н О В Р О С С И И – С Д Е Л А Н О Н А С О В Е С Т Ь !

Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил ее работу с технологией Hyper-Threading. Реальные значения производительности могут изменяться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.



ХИТ

КОНАМИ ГОТОВА ОКУНУТЬ ГЕЙМЕРОВ В МИР SILENT HILL 3. ЧТО ЖДЕТ НАС В ПРОДОЛЖЕНИИ САМОЙ СТРАШНОЙ ВИДЕОИГРЫ? /28



ХИТ

ДОКТОР ДЖОНС ДАЕТ ПРИКУРИТЬ НАЦИСТАМ И КИТАЙСКИМ ТРИАДАМ В INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB /34



ТЕМА НОМЕРА

UNREAL II: THE AWAKENING – МЕЧТА ПОСТМОДЕРНИСТА, ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЦИТАТНИК ИЗ ИГР И ФИЛЬМОВ, КОТОРЫЕ МЫ ПОМНИМ И ЛЮБИМ. НЕСМОТРИ НА ОГРЕХИ, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ КРАСИВАЯ ИГРА /16



В РАЗРАБОТКЕ

НЕ ЖДАЛИ? МЫ ТОЖЕ. А МЕЖДУ ТЕМ УЖЕ ВЫШЛО ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ РОССИЙСКОЙ ИГРЫ – КНЯЗЬ II /40



ОБЗОР

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME – НЕПЛОХОЕ ДОПОЛНЕНИЕ, КОТОРОЕ, НА НАШ ВЗГЛЯД, ВСЕ ЖЕ НЕ СТОИТ ПОТРАЧЕННЫХ ДЕНЕГ /58



ДОБРОГО!

Мой друг Даня Кузьмичев ест шаурму, пьет «отвертку» и рисует красивые картинки. Другой приятель рисует мангу, и зовут его Богдан. Каждый день я вижу очаровательных художниц из арт-группы LAMP. Всех этих людей объединяет участие в фестивале «Ком-Миссия», который стартует в 28 марта в Сахаровском Центре в Москве. Приглашаю всех неравнодушных к комиксам заглянуть на огонек!

– А.КУПЕР



ПРИВЕТ!

Все сильнее консоли вытесняют из моей жизни PC. Была надежда на Unreal II, да не тут-то было: пара вечеров – и игра забыта, словно и не ждали мы ее три года кряду... Единственное, что пока спасает PC от толстого слоя пыли, – это хитрая такая программа Poser 5. А вот PlayStation 2 не стоит без дела. Вчера, например, она попробовала на вкус The Getaway. Понравилось.

– ЮРИЙ ВОРОНОВ

НОВОСТИ

- 04 Дейв Мирра судится с Acclaim
- 05 Driver: двойной удар
- 05 Коллекционный DVD Tomb Raider
- 06 Hop-Go набирает обороты
- 07 THQ показывает новый Warhammer
- 10 Плюс тайный агент, минус сингл
- 10 Sega готова слиться с Sammy
- 14 Вялый старт симов

ТЕМА НОМЕРА

- 16 Unreal II: The Awakening

СПЕЦ

- 22 N-Gage на высоте!

ХИТ?

- 28 Silent Hill 3
- 34 Indiana Jones and the Emperor's Tomb

В РАЗРАБОТКЕ

- 38 Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
- 40 Князь II
- 42 Viewtiful Joe
- 44 Chain Reaction
- 44 Galactic Civilizations
- 44 Def Jam Vendetta
- 45 BattleBots
- 45 Crazy Taxi: Catch a Ride
- 45 Space Channel 5

ОБЗОР

- 46 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
- 50 Highland Warriors
- 52 Космические рейнджеры
- 54 Contra: Shattered Soldier
- 56 Contra Advance: The Alien Wars EX
- 58 Battlefield 1942: Road to Rome
- 60 Roboforge
- 62 Sega GT 2002
- 64 I Was an Atomic Mutant
- 66 Nascar Racing 2003 Season
- 68 Grom
- 70 Realm of Hepumia
- 72 Lunar Legend
- 74 Sword of the Samurai
- 76 King's Field: The Ancient City
- 77 That's Life 2

ОНЛАЙН

- 82 Новости Интернета
- 83 Твой гид по бесплатным играм
- 86 Культ Соника

ОБЩИЙ ПРИВЕТ!

Вы спрашиваете, как нам удается за две недели делать такой объем работы, с коим не все справляются и за месяц? Что же, отвечу. Секрет прост – исключительно сильный командный дух нашей сплоченной и закаленной редакции.

Вот, например, авторы. Думаете, они работают за гонорары? Ха, только за идею! Ну и за горсточку бобов, которую получают после заката солнца. Редакторы тем временем, грея в руках бокалы с изысканным коньяком, негромко обсуждают плановые закупки гильотин, «испанских сапог» и «железных дев». Алик Вайнер нежится в бассейне, к краю которого подносят отборные фрукты прекрасные наложницы в прозрачных накидках.

Вот так и работаем. А вы говорите – две недели...

– ЮРИЙ «GRAND INQUISITOR» ПОМОЩЕВ

СПЕЦ

КОМПАНИЯ NOKIA ОБЪЯВИЛА О ВЫХОДЕ НА РЫНОК ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК, ПРЕДСТАВИВ АППАРАТ ПОД НАЗВАНИЕМ N-GAGE. УДАСТСЯ ЛИ ФИНСКОМУ ТЕЛЕКОМУНИКАЦИОННОМУ ГИГАНТУ ПОТЕСНИТЬ ПОЗИЦИИ NINTENDO С ЕЕ GAME BOY ADVANCE? ЧИТАЙТЕ РЕПОРТАЖ А.КУПЕРА О ЛОНДОНСКОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ /22



Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№5(134) март 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru	главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru	зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherba@gameland.ru	зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkor@gameland.ru	зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru	редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru	бильдиредатор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru	корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	корреспондент в США

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru	главный редактор
Святослав Торик torick@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1C], Александр Гурин [1C],
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Софт Клуб],
Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайнер
Вадим Бакхачев	иллюстрация на обложке

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Сковцова alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru	редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru	менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru	менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru	PR-менеджер
Телефоны:	(095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru	менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru	менеджер
Телефоны:	(095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Сковцов boris@gameland.ru	финансовый директор

PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru	director

Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095) 250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 60 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректрируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PC	
Battlefield 1942:	
Road to Rome	58
Big Mutha Truckers	14
Broken Sword 3:	
The Sleeping Dragon	38
Chain Reaction	44
Championship Manager 4	14
Command & Conquer:	
Generals	92
Final Fantasy XI:	
Vision of Ziraat	06
Flight Simulator:	
A Century of Flight	14
Galactic Civilizations	44
Grand Theft Auto: Vice City	07
Grom	68
Highland Warriors	50
Horse Riding Manager	04
I Was an Atomic Mutant	64
Indiana Jones and the	
Emperor's Tomb	34
King's Field IV	76
Legacy of Kain:	
Blood Omen 2	98
Nascar Racing 2003	66
O.R.B.	
Off-World Resource Base	08
Realm of Hepumia	70
Return to Castle Wolfenstein	98
RoboRage	60
Star Wars Galaxies:	
An Empire Divided	14
Sword of the Samurai	74
That's Live 2	77
The Elder Scrolls III:	
Bloodmoon	04
The Sims Online	14
The Sims: Superstar	06
The Sims: Vacation	98
Tom Clancy's Splinter Cell	98
Unreal II: The Awakening	16
WarCraft III:	
The Frozen Throne	04
Warhammer 40000:	
Fire Warrior	08
Zanzarah:	
the Hidden Portal	98
Князь II	40
Космические рейнджеры	52
Магнат горнолыжного	
курорта II	96

PlayStation 2

Aerobic Revolution	06
BattleBots	45
BMX XXX	04
Broken Sword 3:	
The Sleeping Dragon	38
Contra: Shattered Soldier	54
Def Jam Vendetta	44
Devil May Cry 2	99
Final Fantasy XI:	
Vision of Ziraat	06
Grand Theft Auto: Vice City	07
Indiana Jones and the	
Emperor's Tomb	34
Silent Hill 3	28
Star Wars: Bounty Hunter	98
Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	06
Viewtiful Joe	42
Warhammer 40000:	
Fire Warrior	08

Xbox

BMX XXX	04
Broken Sword 3:	
The Sleeping Dragon	38
Dead or Alive	
Xtreme Beach Volleyball	46
Hunter:	
The Reckoning Redeemer	06
Indiana Jones and the	
Emperor's Tomb	34
N.U.D.E. Natural	
Ultimate Digital Experiment	08
Rent A Hero No. 1	08
Sega GT 2002	62

GameCube

BattleBots	45
Big Mutha Truckers	14
BMX XXX	04
Def Jam Vendetta	44
The Legend of Zelda:	
The Wind Waker	08
Viewtiful Joe	42

Game Boy Advance

Contra Advance: The Alien Wars	
EX	56
Crazy Taxi: Catch a Ride	45
Lunar Legend	72
Rockman EXE 3 Black	08
Rockman EXE 3 Blue	08
Space Channel 5	45

PS one

Black Matrix 00	14
-----------------	----

Dreamcast

Black/Matrix AD	112
El Dorado Gate vol 1-7	113
Langrisser Millennium	113
Napple Tales: Arisia in Daydream	112
Sakura Wars	113
Sakura Wars 2	113

НА ОБЛОЖКЕ:

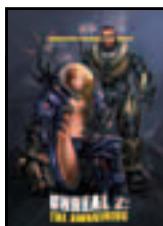
грозная парочка из Unreal II: The Awakening.



ОБЗОР

ЧЕМ ОБЕРНУЛОСЬ РИСКОВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ TEAM NINJA? УДАЛОСЬ ЛИ
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL СТАТЬ НОВЫМ СЛОВОМ В СПОР-
ТИВНЫХ ИГРАХ, ИЛИ ЭТО ТОЛЬКО ПРОДВИНУТЫЙ СИМУЛЯТОР БАРБИ? /46

ПОСТЕРЫ

UNREAL II:
THE AWAKENING

Спящая
красавица
проснулась!

КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ

Somewhere
out in
space...

КИБЕРСПОРТ

Шокирующие номинанты WCG'2003
Стратегия игры на карте de_aztec (CS)

ТАКТИКА & КОДЫ

Command & Conquer: Generals
Магнат горнолыжного курорта II
Коды

ЖЕЛЕЗО

Новости
Тест системных блоков
Тест лучших рулей для PlayStation 2

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Эмуляторы
Ретро: «Альтернативные JRPG для DC»
Конкурс
Банзай!
Widescreen
Обратная связь
Содержание CD

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«КРИ»	15	DELL	71, 91, 111	«РУССОБИТ-М»	107	VGW
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА	21, 25, 27, 51, 55, 57, 63, 67, 69, 73,		80-81, 101	E-SHOP	114	ЖУРНАЛ CGW RUSSIA
	ВИКТОРИЯ»	77, 85, 97, 119	«МЕДИА-2000»	83	ЖУРНАЛ МС	115	«БУКА»
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	31	CREATIVE	86	ЖУРНАЛ «СВОЙ БИЗНЕС»	121	«МДМ-КИНО»
01	R-STYLE	41, 59, 65, 75, 95	«1С»	87	АБКП	127	ULTRA
05	«ТЕХМАРКЕТ»	43	SAMSUNG	89	«ПОЛИГОН»		
07, 10, 11, 12, 13	«АКЕЛЛА»	49	VELLOD IMPEX LTD	94	NETLAND		
09	VALDA	61	«МЕДИАХАУС»	109	«МУЛЬТИМЕДИА»		

ДЕЙВ МИРРА СУДИТСЯ С ACCLAIM

Звезда BMX-соревнований Дейв Мирра (Dave Mirra) подал в суд на Acclaim Entertainment, обвиняя компанию в нарушении контракта, нанесении вреда репутации спортсмена, вторжении в частную жизнь, а также еще в ряде противозаконных действий. Мирра надеется

получить компенсацию в размере \$21 миллиона. Как нетрудно догадаться, претензии известного экстремала в основном касаются провокационной игры BMX XXX, изначально носившей название Dave Mirra's BMX XXX. Дейв утверждает, что он согласился появиться в проекте и

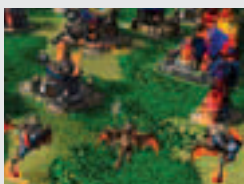
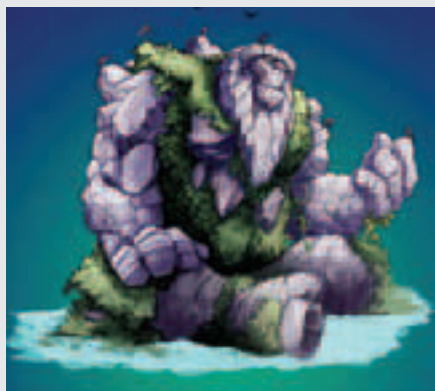
поддержать его до того, как в концепции «трехиксового» ответвления популярного симулятора произошли серьезные изменения. Представители Acclaim заявили, что они готовы отстаивать свои интересы в суде до последнего. «СИ» будет следить за развитием событий. ■



КОРОТКО

► **CESA** (Computer Entertainment Supplier's Association) объявила, что Tokyo Game Show 2003 пройдет в Makuhari Messe Convention Center с 26 по 28 сентября. Ожидается, что мероприятие посетят не менее 150 тысяч человек.

► **BETHESDA SOFTWARES** анонсировала выход второго add-on'a к The Elder Scrolls III: Morrowind, получившего название The Elder Scrolls III: Bloodmoon. Его действие будет разворачиваться на обледенелом острове Solstheim. Дата релиза пока не определена.



ПРИШЕЛ НЕР'ЗУЛ И ВСЕХ РАЗОГНАЛ...

Blizzard подогревает интерес к Warcraft III: The Frozen Throne, периодически выдавая порции информации по игре. В частности, рассказывая про одного из героев расширения – представителя нежити, скуп lord. Согласно сюжету, эти лорды были правителями подземного королевства пауков, пока не пришел Ner'Zul и всех не завоевал. Лорды гораздо крупнее и могущественнее скуп fiend'ов, а посему занимаются охраной подземных укреплений на Northrend.



Из прочих относящихся к Warcraft новостей: миру продемонстрирован регион гномов (dwarves) из World of Warcraft, называющийся Dun Morogh. Прокладывая туннели, гномы натолкнулись на подземные поселения троггов. Последние, естественно, неожиданным гостям совсем не обрадовались. Ситуацию воспользовались тролли, решившие отобрать у гномов Dun Morogh, который, в свою очередь, до того у них отхватили гномы. Вот такие сложные территориальные претензии. ■

ЛОШАДИНЫЙ МЕНЕДЖЕР

На май этого года назначен выход забавной игрушки от Bigben Interactive и Cyanide под названием Horse Riding Manager. Игрок, однако, может быть не только хозяином лошади, но и жокеем, заводчиком, игроком на скачках или тренером. Соответственно, и геймплей ожидается весь-

ма разнообразный: хозяин лошади больше заботится о деньгах и подборе персонала, тогда как задачи заводчика – отбор лошадей и выращивание из них будущих чемпионов. Помимо синглплеера будет и многопользовательская игра через Сеть или LAN. ■



1954 г.



2003 г.

Персональных ПК не существовало.

Вплоть до конца XX века приготовление домашних заданий было совсем не таким увлекательным делом. Много времени уходило на поиск нужного материала в библиотеках, а о наглядности и говорить не приходилось.

Время новых технологий.

Использование компьютера Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4, делает процесс обучения увлекательным. Новые технологии – выбор современного школьника и студента, которые хотят расширить свой кругозор, быстро перемещаясь по бескрайним просторам Internet.

с компьютером Extreme GL лучше!

^{TCM} **Extreme GL** на базе процессора Intel® Pentium® 4 **Расширь кругозор с компьютером Extreme GL**

Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4 - это надежный помощник при работе с профессиональными офисными, графическими, самыми современными обучающими программами, компьютерными энциклопедиями и 3-D играми. Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4, расширит кругозор Ваших детей, откроет доступ к образовательным ресурсам, позволит изучать мир совершенно по-новому.

Процессор	Intel® Pentium® 4 2.40 МГц
Оперативная память	256Мб
НЖМД	HDD 40 Гб
НГМД	FDD 1.44 Мб
Видеоконтроллер	64 Мб AGP MSI G4MX440 TVO
CD-ROM	52 CD ROM
Звуковой контроллер	3D Sound
Корпус	Codegen 300 W
Монитор	17" Samsung



Intel, логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и ее филиалов в США с других странах.

Сеть компьютерных салонов "Техмаркет - Компьютерс":

м. «Динамо» ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1, тел: 363-9333
 м. «Красносельская» ул. Русаковская, д. 2/1, тел: 264-1234
 м. «Каховская» Симферопольский б-р, д. 20А, тел: 310-6100
 м. «Сокол» ул. Новопесчаная, д. 11, тел: 157-5080
 м. «Полежаевская» Хорошевское ш., д. 72, корп.1, тел: 941-0176

м. «Дмитровская» ул. Башиловская, д. 29, тел: 257-8268
 м. «Савеловская» ВКЦ "Савеловский", пав. D-38, тел: 784-6485
 м. «Братиславская» ул. Братиславская д. 16, стр. 1, тел: 347-9638
 интернет магазин www.5000.ru
 дилерам тел: 363-9363

единая справочная: (095) 363-9333
www.techmarket.ru



ТЕХМАРКЕТ
компьютерс

Гарантия на компьютеры 2 года * Любые конфигурации * Периферия 5000 наименований

Товар сертифицирован * Продажа в кредит * Сервисное обслуживание * Бесплатная доставка по Москве

КОРОТКО

► **UNIVERSAL INTERACTIVE** и Interplay объявили о разработке новой игры по лицензии **White Wolf – Hunter: The Reckoning Redeemer**. Над проектом трудится **High Voltage** (она же делала и первый **Hunter: The Reckoning**). В продаже игра появится в четвертом квартале 2003 года. Платформа – Xbox.



► **BANDAI** СООБЩИЛА о работе над RPG по мотивам культового аниме-сериала **Neon Genesis Evangelion**. Игра должна появиться на PlayStation 2 и, по всей вероятности, по качеству будет намного превосходить остальные робкие попытки сделать что-то путное на основе этой лицензии.

► **17 АПРЕЛЯ В ЯПОНИИ** выйдет новая игра от Konami, способная поразить нас всех до глубины души. **Aerobic Revolution** – вариация на тему **Dance Dance Revolution**, но только место танцулек здесь заняла аэробика!

► **SQUARE ОФИЦИАЛЬНО** заявила, что **Final Fantasy XI: Vision of Ziraat** (expansion pack к FFXI) будет первой игрой, изданной компанией Square Enix. Произойдет это (как мы уже сообщали) 17 апреля.

► **ДОПГАЯ ЧЕРЕДА** достоверных слухов о разработке продолжения **Metroid Prime** (источником которых были слова сотрудников **Retro Studios**) окончательно перестала таковой являться, когда Nintendo официально подтвердила, что это самая настоящая правда.

► **SONY COMPUTER** Entertainment Australia объявила о начале интересной акции, когда каждый покупатель австралийской PlayStation 2 может дополнительно выбрать себе одну из игр: **Ratchet & Clank**, **Kingdom Hearts**, **Sly Raccoon**, **WRC II Extreme** или **The Getaway**.

► **SONY ОТПОЖИПА** запуск онлайн-сервиса для PlayStation 2 в Европе. Изначально планировалось осуществить его весной, но по последним сведениям состоится он не раньше второй половины 2003 года.

DRIVER: ДВОЙНОЙ УДАР

Возможно, уже летом 2004 года на экранах появится фильм по мотивам игр серии **Driver**. По поступившей информации, правами на экранизацию обладает **Impact Pictures**, и она уже достигла договоренности с Робертом Кулцером (**Robert Kulzer**) – продюсером фильма **Resident Evil** – что именно он будет работать над **Driver**.

Не исключено, что практически одновременно с премьерой картины состоится и релиз игры **Driver 3**, в данный момент разрабатываемой в недрах **Reflection** на усовершенствованном движке **Stuntman**. ■



СИМ-СУПЕРЗВЕЗДА



Electronic Arts анонсировала очередной (шестой по счету!) expansion pack для **The Sims**. Название игры красноречиво говорит о ее содержании – **The Sims: Superstar**. Теперь симы получают возможность податься в актеры, музыканты или модели и при должных усилиях со стороны пользователя достигнуть суперзвездного статуса. Для этого необходимо подписать контракт с агентом и посетить локацию **Studio Town**, где и начнется карьера нашего ходячего тамагочи. Особое место должны занять разнообразные «объекты роскоши» вроде изощренных массажных салонов, «симуляторов» скайдайвинга и тому подобных атрибутов жизни суперзвезды. Обещают включить (в том или ином виде) даже группы. Европейский релиз запланирован на 23 мая. ■

КОЛЛЕКЦИОННЫЙ DVD ДЛЯ НОВОГО TOMB RAIDER



Eidos и **Electronics Boutique** объявили интересную акцию в поддержку **Tomb Raider: The Angel of Darkness** для PlayStation 2, выход которой запланирован на середину апреля 2003 года (по крайней мере, так утверждает **EB Games**). Все, кто оформит предварительный заказ игры, получают коллекци-

онный бонус-DVD с рядом небезынтересных для поклонников серии вещей. В частности, на нем можно обнаружить самые яркие сюжетные вставки из различных **Tomb Raider**, ролик о создании **Angel of Darkness**, трейлер игры, а также фото-галерею, интервью с Ларой Крофт и еще ряд мелочей. ■



ПСИХОЛОГИЯ
ДЛЯ БИЗНЕСА

ПСИХОЛОГИЯ
НА КАНАЛЫ ДЕНЬ

ПСИХОЛОГИЯ
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

ВСЯ
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ
МОЗГОВ

www.psysservice.ru - ежедневное обновление



НОР-GO НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

В Интернете появился еще один вид киберспорта. Имя ему – Нор-Go от компании Vladimir Dovgan. Это очень азартная, а главное, невероятно доступная игра. Нельзя не упомянуть и о неплохих денежных выигрышах. Игровой процесс состоит из двух этапов. Первый – интеллектуальный, где вам придется за 30 секунд ответить на 3 вопроса (варианты ответов прилагаются), второй – простенькая гоночная игра один на один с элементарным управлением. В оригинале Нор-Go – это чисто онлайн-овое развлечение, причем уже довольно известное в регионах. Однако 16

февраля в рамках популяризации проекта прошло первое оффлайн-овое соревнование по Нор-Go в Москве – «Шоу-Рандеву». Это событие привлекло немалый интерес, собрав около 600 человек из 30 городов России, а также Украины, Латвии, Казахстана, Кыргызстана и Узбекистана. Распределение призовых мест еще раз доказало доступность новой игры. Например, второе место и приз (сотовый телефон) достались семилетнему представителю Ярославля Тиграну Мгдесяну.

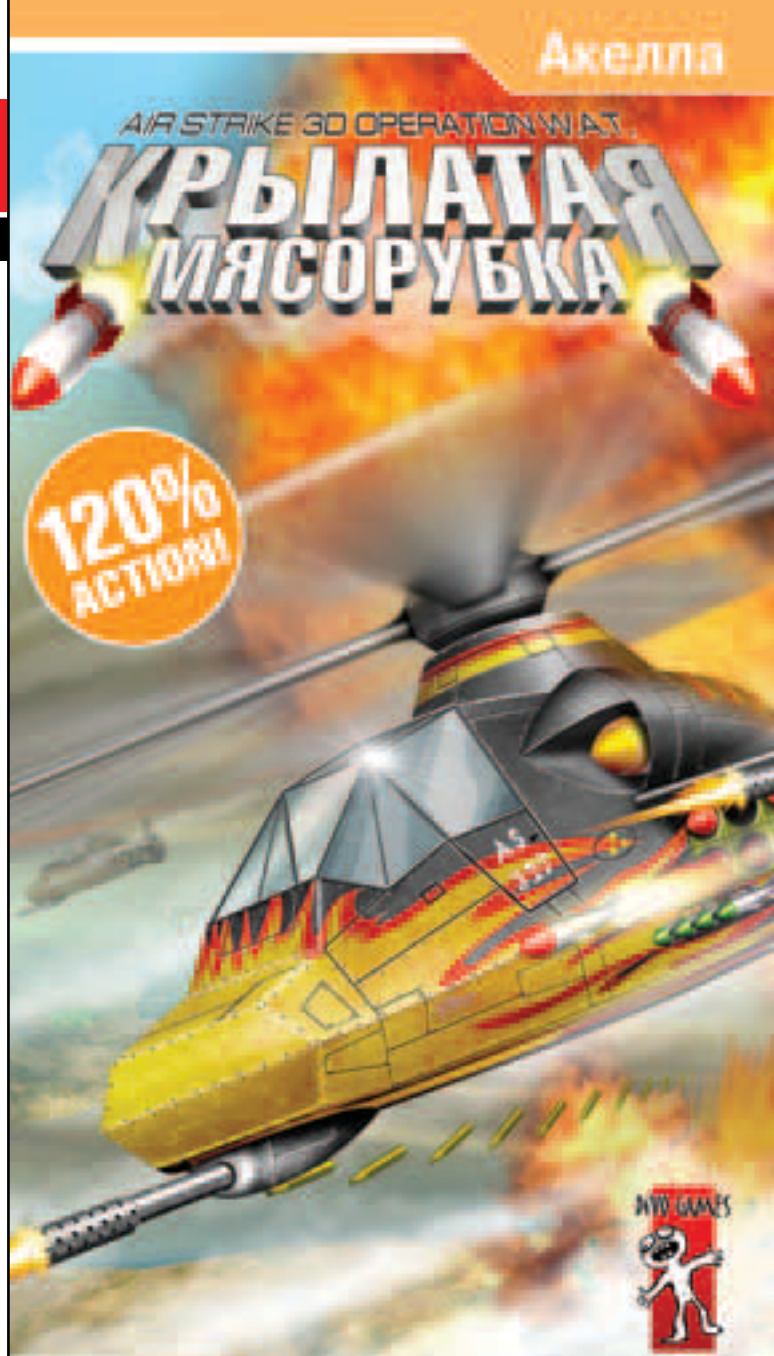
Подробнее о Нор-Go вы можете узнать на <http://www.hop-go.ru>. ■



GTA: VICE CITY ВЫЙДЕТ НА РС В МАЕ

Rockstar Games объявила дату релиза PC-версии мегахита Grand Theft Auto: Vice City. В Америке игра поступит в продажу 13 мая 2003 года. В Европе – 16 мая. В первую очередь этот вариант игры будет отличаться от ори-

гинала на PlayStation 2 графически. Причем, что неудивительно, в лучшую сторону. Немного изменится и система управления, а также будут добавлены новые опции, которые расширят возможности настройки игры. ■



PC-слоган

Дрожа в небе и на земле, свист пуль и раскаты шокирующих взрывов! Конец света? Нет - это летит Крылатая Мясорубка! Трехмерная окружающая среда, четыре вида камеры, а также беснующиеся визуальные эффекты, словно сошедшие с экранов лучших голливудских блокбастеров. Зарядись адреналином в битвах с террором на просторах виртуального мира новой российской игры!



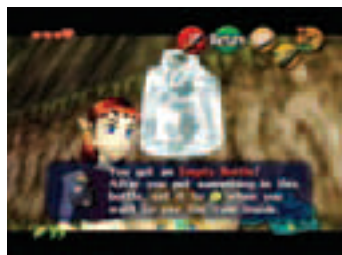
- Тысячи врагов, десятки игровых уровней и несколько крутых боссов
- Дневные и ночные миссии: смена не только времени суток, но и погодных условий
- Агрессивный саундтрек с отличными звуковыми эффектами
- Пять уровней сложности, для новичков и хардкорных игроков!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Divo Games"
Все права защищены. Неполное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
итовое продвижение: (095)728-2328 тех.поддержка: support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеопочта" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



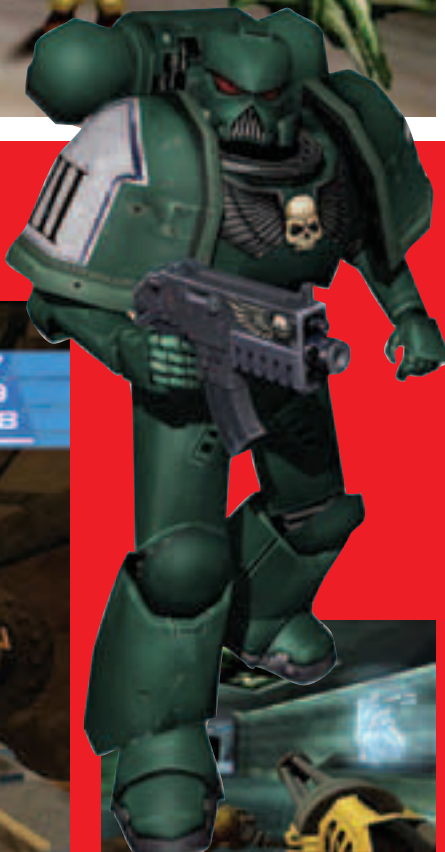
ZELDA ОТЛИЧНО РАСХОДИТСЯ ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ЗАКАЗАМ



На данный момент в Штатах по одним только предварительным заказам разошлось уже более 250 тысяч копий The Legend of Zelda: The Wind Waker. Такой успех, естественно, в первую очередь связан с наличием бонус-диска, который можно получить исключительно по предзаказу. Напоминаем, что на нем находятся The Legend of Zelda: Ocarina of Time и не издававшаяся ранее The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest (она же – Ura Zelda). Это своеобразный ремикс легендарной Ocarina of Time, разрабатывавшийся специально для провалившегося расширения 64DD к Nintendo64. ■



THQ ПОКАЗЫВАЕТ НОВЫЙ WARHAMMER



THQ и Kuji продемонстрировали давно анонсированный проект Warhammer 40000: Fire Warrior. Игра, как не трудно догадаться, создается на основе лицензии Warhammer 40000, а вот по жанру, что удивительно,

представляет собой first-person shooter. Ожидается комбинирование открытых и закрытых пространств, система управления в духе Halo и, само собой, любопытная сюжетная линия – благо к этому располагает отлично прорабо-

танная вселенная Warhammer 40000. Не обойдется и без Deathmatch и Capture the Flag. Релиз Warhammer 40000: Fire Warrior запланирован на осень 2003 года. Будут доступны версии для PlayStation 2 и PC. ■

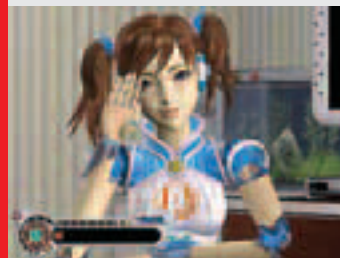
КОРОТКО

► **SEGA ЗАЯВИЛА**, что новая часть игры о ее стародавнем персонаже – Rent A Hero No. 1 – выйдет в Штатах уже этой весной. По жанру это, вероятно, будет action/RPG. Пока запланирован лишь релиз на Xbox.

► **НА ВЫСТАВКЕ AOU FAIR 2003** (посвященной игровым автоматам) Capcom представит новую, переработанную версию Capcom Fighting All Stars: Code Holder. Sammy должна блеснуть особым вариантом Guilty Gear X (под названием Guilty Gear X: ver1.5), а Namco покажет Time Crisis 3 и Dragon Chronicle.

► **NINTENDO OF AMERICA** старается подхлестнуть продажи GameCube в Штатах и устраивает новую промо-кампанию по примеру австралийского отделения Sony. Купив GameCube, можно бесплатно получить одну из следующих игр: Resident Evil 0, Star Fox Adventures, Metroid Prime или Mario Party 4.

► **24 АПРЕЛЯ В ЯПОНИИ** выйдет N.U.D.E.@ (Natural Ultimate Digital Experiment) для Xbox – игра, покорившая публику на Токио Game Show 2002. Напомним, что цель здесь – общаться с девушкой-роботом посредством голосового коммуникатора. Этакая эволюция незабвенного Seaman.



► **К 15-ЛЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ** серии Rockman/Mega Man компания Capcom выпустит две версии новой части игры для GBA – Rockman EXE 3 Blue и Rockman EXE 3 Black. Отличаться они будут наборами врагов и power-up'ов. Через линк-кабель возможен обмен различными предметами между двумя версиями.

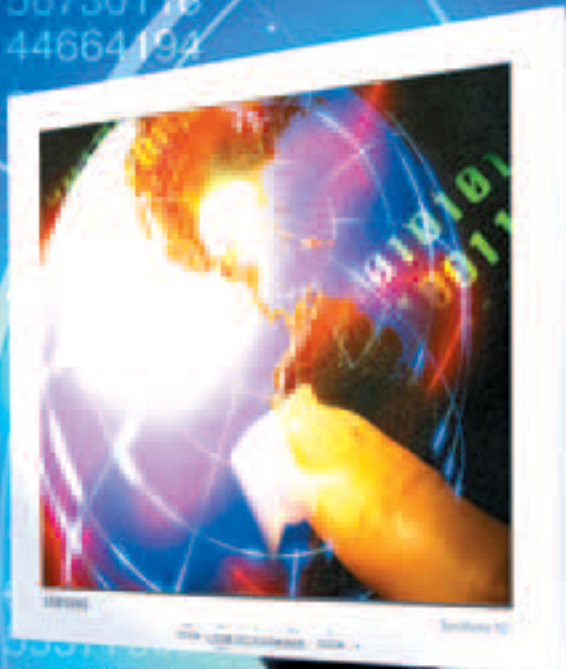
► **STRATEGY FIRST** договорилась с Mindscape насчет издания трехмерной космической стратегии O.R.B. Off-World Resource Base в Европе. Сюжет нетленки, которая вышла в Штатах еще в ноябре, прост: двум планетам приспичило воевать друг с другом. Соответственно, игрок сможет выбрать кампании за каждую из сторон, а если этого окажется мало, то на помощь придет мультиплеер, поддерживающий до четырех играющих одновременно.

SAMSUNG

ELECTRONICS

**ВЫСОКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

IVR

У ВАС НА СЛУЖБЕ

SyncMaster

С давних времен появился на Земле "Круг избранных". Им одним были доступны тайны "Высоких технологий". "Избранные" проникали в Космос и глубины Земли, являясь главными хранителями Человеческого разума.

Компания "Самсунг" входит в "Круг избранных". Ее техника является вершиной качества, комфорта и безопасности. Цифровые технологии в сочетании с компьютерами, выпускаемыми компанией "Валга", подарят вам "космические" возможности.

Сеть компьютерных салонов "Валга" рада предложить Вам лучшие образцы компьютерной техники. Теперь и Вы можете воспользоваться "высокими технологиями" человечества. Не упустите свой шанс...

Ст. м. Сокол
Ст. м. Маяковская
Ст. м. Аэропорт

Центральный офис: ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3
Корпоративный отдел: ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3

Волоколамское шоссе, д. 1
Старопименовский пер., д. 12/6
ул. Черняховского, д. 4

Тел./факс: 158-9821, 158-0633, 158-9743
Тел./факс: 299-5756, 299-7658, 299-4734
Тел./факс: 151-6763, 782-2337
Тел./факс: 415-6068, 415-6069
Тел./факс: 415-3866, 415-2922, 415-4724

Интернет-магазин: www.valga.ru

POSTAL 2

ПЛЮС ТАЙНЫЙ АГЕНТ, МИНУС СИНГЛПЛЕЕР



Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory в свет не выйдет. Точнее, выйдет только его мультиплеерная составляющая в виде бесплатно скачиваемого с сайта игры патча. «Несмотря на все усилия талантливых программистов, синглплеерная часть не получалась такой, какой была задумана. Отменить релиз было трудным решением, но это лучше, что мы можем сделать для серии и фэнов. Однако мы все еще заинтересо-

ваны в мультиплеерной части Enemy Territory». Она будет представлять собой новую ступень развития миссий для командной игры из оригинального RTCW – миссии можно будет увязывать в кампании и проходить по порядку, набирая опыт. Появился и новый персонаж – covert ops agent, продолжающий славное дело инженера и способный возводить «критичные для сражений» постройки. Релиз – в течение ближайших месяцев. ■



SEGA ГОТОВА СЛИТЬСЯ С SAMMY

Следуя примеру Square и Enix, Sega и Sammy объявили о планах по слиянию. Состояться оно должно 1 октября 2003 года. Детали пока обговариваются, но по предварительным сведениям, доля Sega в новообразованной компании будет составлять 54%. Доля Sammy, соответственно, – 46%. О названии и ключевых позициях также пока почти ничего не известно. Единственное, что можно сказать точно, так это то, что на разных сегментах

рынка компания будет использовать разные торговые марки. То есть игры будут выходить под лейблом Sega (возможно, исключением станет серия Guilty Gear). Ну а имя Sammy останется для сектора автоматов для азартной игры пачинко, ведущим производителем которых компания на данный момент и является. Президентом новой компании, по всей вероятности, станет Хадзиме Сатоми (Hajime Satomi) – президент Sammy.

по odrom

Postal 2 – безумие обрело поистине революционную графику благодаря использованию технологии Unreal Warfare. Кровавый, и даже моча теперь выглядит как настоящий! Такого вы даже и представить не могли. Абсолютный отморозок, обещавший оружием, выходит на тропу войны с... со всеми, кто попадет ему на глаза! Есть ли что-то невыполнимое для дилетанта с покатоной крышей? Наверное, НЕТ!



- Слыше 10 видов оружия и более 100 персонажей;
- Огромный игровой мир, поделенный на множество локаций;
- Обилие ненормативной лексики и тысяч и спецэффектов!

www.akella.com

© 2003 "Akella"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется по закону.
Игровой продавец: (095) 728-2328 ttwk.podderzka - akorot@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеоцентр" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Unreal II: The Awakening
- 2 SimCity 4
- 3 The Sims: Deluxe Edition
- 4 The Sims: Unleashed
- 5 Battlefield 1942: The Road to Rome
- 6 Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
- 7 The Sims: On Holiday
- 8 Age of Mythology
- 9 The Sims: Hot Date
- 10 Medal of Honor: Allied Assault

► ИЗДАТЕЛЬ

Atari
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 The Sims
- 2 Grand Theft Auto: Vice City
- 3 The Getaway
- 4 FIFA Football 2003
- 5 Lord of The Rings: The Two Towers
- 6 James Bond 007: Nightfire
- 7 WWE Smackdown! Shut Your Mouth
- 8 Pro Evolution Soccer 2
- 9 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 10 Legends of Wrestling II

► ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts
Take-Two
SCEE
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
THQ
Konami
Activision
Acclaim

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Star Wars: Bounty Hunter
- 2 Super Mario Sunshine
- 3 StarFox Adventures
- 4 Mario Party 4
- 5 Darkness: Sanity's Requiem
- 6 James Bond 007: Nightfire
- 7 FIFA Football 2003
- 8 TimeSplitters 2
- 9 Medal of Honor: Frontline
- 10 Resident Evil

► ИЗДАТЕЛЬ

LucasArts
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Nintendo
Electronic Arts
Electronic Arts
Eidos
Electronic Arts
Capcom

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Tom Clancy's Splinter Cell
- 2 Halo: Combat Evolved
- 3 Medal of Honor: Frontline
- 4 FIFA Football 2003
- 5 Tom Clancy's Ghost Recon
- 6 Championship Manager: Season 02/03
- 7 Tiger Woods PGA Tour 2003
- 8 James Bond 007: Nightfire
- 9 Colin McRae Rally 3
- 10 Unreal Championship

► ИЗДАТЕЛЬ

Ubi Soft
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts
Ubi Soft
Eidos
Electronic Arts
Electronic Arts
Codemasters
Atari

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 Devil May Cry 2
- 2 Nobunaga's Ambition Soutenroku
- 3 Makai Senki Disgaea
- 4 James Bond 007: Nightfire
- 5 Taikou No Tetsujin
- 6 Pokemon Ruby
- 7 Pokemon Sapphire
- 8 Pawapuro Kun Pocket 5
- 9 Armored Core 3 Silent Line
- 10 Ratchet & Clank

► ИЗДАТЕЛЬ

Capcom
Koei
Nippon Ichi
Square EA
Namco
Nintendo
Nintendo
Konami
From Software
Sony

► ПЛАТФОРМА

PS2
PS2
PS2
PS2
PS2
GBA
GBA
GBA
PS2
PS2

КОМЕНТАРИИ

Крепкий орешек The Getaway оценили не только обозреватели «СИ», но и тысячи британских геймеров. А в Японии в это время балом правил герой с обложки нашего следующего номера, красавец Данте из стильного DMC2. К российским геймерам игра придет совсем скоро.



pc edrom

Уникальный "The Sims" для настоящих гурманов! Сначала - малоизвестная лабеласка на углу. Затем - сеть ресторанов. И, наконец, транснациональная компания по насыщению желудков голодных граждан. Кому нужен МакДональдс? Ведь уже есть вы - пронырливый император ресторанного бизнеса! Лучший симулятор жизни обыкновенных обитателей...



- Великолепная, высокодетализированная трехмерная графика
- Продвинутое управление персоналом: нанимайте поваров, охранников, дворников, официантов, поваров...
- Удовлетворяйте все прихоти придирчивых клиентов!

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "Enlight Software"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется по закону. Игры в дистрибуции: www.sdgames.ru
оптовая продажа: (095) 728-2328 тех.поддержка: support@akella.com
представитель в Беларуси: "Видеоинтер" www.videointek.by
представитель на Украине: "Мультимедиа" www.multitrade.com.ua



КИБЕР ГЛАДИАТОРЫ



pc cdrom

Сон разума рождает чудовищ! Каждый день монстры из стали и пластика сходятся в беспощадных схватках. Создайте и вы идеальную машину смерти и отправьте ее воевать против всех. Огромный выбор элементов дизайна и оружия! Программирование интеллекта и агрессии!



- Выбор журнала PC Gamer 87 из 100
- Тренируйтесь в создании универсального оружия
- Придумайте самую смертоносную модель поведения
- Сражения по интернету с реальными противниками

www.akella.com

© 2003 "Brightstar", © 2003 "Incisgold", © 2003 "Akella"
Все права защищены. Иллюстрации и оформление принадлежат
игре © достоянием www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 728-2328 тираж.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеоспечаль" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | |
|-------------------------------------|------|
| 1 Lord of the Rings: The Two Towers | 34 |
| 2 Grand Theft Auto: Vice City | 22 |
| 3 The Getaway | 21 |
| 4 Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum) | 17 |
| 5 Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 12 |
| 6 Tekken 4 | 11.5 |
| 7 Medal of Honor: Frontline | 11 |
| 8 James Bond 007: Nightfire | 10.5 |
| 9 Ratchet & Clank | 10 |
| 10 Devil May Cry (Platinum) | 10 |

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | |
|---|------|
| 1 Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия) | 28 |
| 2 SimCity 4 | 23 |
| 3 Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия) | 21 |
| 4 WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия) | 17 |
| 5 The Sims: Deluxe Edition | 15 |
| 6 Sim's: Unleashed (рус.кор) комп.упаковка | 13 |
| 7 Empire Earth (русская версия) | 10.5 |
| 8 Battlefield 1942 | 10.5 |
| 9 Алиса Америкэн Макги | 10.5 |
| 10 Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 10 |

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | |
|--|------|
| 1 The Elder Scrolls III: Tribunal | 18 |
| 2 Завоевание Америки | 16 |
| 3 Grand Theft Auto 3 | 14 |
| 4 Hard Truck: 18 стальных колес | 14 |
| 5 Конфликт: Буря в пустыне | 13 |
| 6 Робин Гуд: Легенда Шервуда | 12.8 |
| 7 Нина: Дневники спецгента | 12.8 |
| 8 Новый мировой порядок. Английская версия | 12.5 |
| 9 Марш | 12 |
| 10 Двенадцать стульев | 10 |

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 и 1,5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
- 2 и 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
- 3 и 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 и 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 и 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
- 6 и 6,5 – НЕППОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 и 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
- 8 и 8,5 – ОТПИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОПОТО)
- 9 и 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПАТИНА)
- 10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ
С 1 ПО 15 МАРТА 2003 ГОДА

PC			
1	▶ 1914: THE GREAT WAR	4	▶ TENCHU: WRATH OF HEAVEN
1	▶ AQUANOX: REVELATION	4	▶ GRAND PRIX CHALLENGE
1	▶ EVERQUEST: THE LEGACY OF YKESHA	4	▶ CHOPCLIFFER: SEARCH AND RESCUE
4	▶ 1503 A.D. THE NEW WORLD	4	▶ METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
4	▶ IGI2: COVERT STRIKE	10	▶ SMASH CARS
4	▶ BOMBERMAN COLLECTION 1	11	▶ DRAGON'S LAIR 3D
4	▶ METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	11	▶ MY STREET
4	▶ FROGGER BEYOND	11	▶ WORLD SERIES BASEBALL 2K3
4	▶ FILA WORLD TOUR TENNIS	11	▶ WWE CRUSH HOUR
4	▶ IL-2: FORGOTTEN BATTLES	11	▶ ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER
4	▶ LINE OF SIGHT: VIETNAM	11	▶ WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 INTERNATIONAL
4	▶ PRO BASS FISHING 2003	11	▶ MVP BASEBALL 2003
4	▶ CTU - MARINE SHARPSHOOTER	11	▶ MLB 2004
4	▶ BASEBALL MOGUL 2004		
4	▶ GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES	XBOX	
5	▶ THE OMEGA STONE: RIDDLE OF THE SPHINX II	18	▶ INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
6	▶ FREELANCER	18	▶ COLIN MCRAE RALLY 3
10	▶ ENCLAVE	18	▶ HIGH HEAT BASEBALL 2004
11	▶ JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS WITH BONUS!	18	▶ APEX
11	▶ CASTLES & CATAPULTS	18	▶ XBOX EXHIBITION VOLUME 2
11	▶ PRAETORIANS	25	▶ KUNG FU CHAOS
11	▶ HIGH HEAT BASEBALL 2004	25	▶ MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
11	▶ GROM	25	▶ PHANTASY STAR ONLINE XB
11	▶ CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURE 3	27	▶ STAKE
11	▶ UPLINK: HACKER ELITE	28	▶ CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
12	▶ CURSE OF ATLANTIS: THORGAL'S QUEST	28	▶ ALL-STAR BASEBALL 2004
14	▶ COLD ZERO	GAMECUBE	
14	▶ GOTHIC II	3	▶ RALLY CHAMPIONSHIP
14	▶ BLOODRAYNE	4	▶ TOP ANGLER
15	▶ RISE OF NATIONS	10	▶ RED FACTION II
		11	▶ WWE CRUSH HOUR
PLAYSTATION 2			
3	▶ THE LOST		
4	▶ CHESSMASTER		

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ
С 1 ПО 15 МАРТА 2003 ГОДА

PC			
7	▶ ARSENAL OFFICIAL MANAGEMENT GAME	7	▶ LOTUS CHALLENGE
7	▶ GI COMBAT	7	▶ MGS 2 - SUBSTANCE
7	▶ MASTER OF ORION 3	7	▶ TOEJAM & EARL 3: MISSION TO EARTH
7	▶ MISTMARE	14	▶ BARBARIAN
7	▶ ORB	14	▶ DEFENDER
7	▶ PORT ROYAL	14	▶ HOUSE OF THE DEAD III
7	▶ POST MORTEM	14	▶ LAMBORGHINI RACER
14	▶ AQUANOX 2: REVELATION	14	▶ LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
14	▶ DEVASTATION	14	▶ RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
14	▶ GOTHIC II	14	▶ ROLLERCOASTER TYCOON 2
14	▶ IL2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES	14	▶ VEXX
14	▶ NEIGHBOURS FROM HELL	14	▶ ZAPPER
14	▶ ZAPPER		
PLAYSTATION 2		GAMECUBE	
7	▶ DR. MUTO	7	▶ DISNEY SPORTS SKATEBOARDING
7	▶ EVERBLUE 2	7	▶ HUNTER - THE RECKONING
7	▶ RUN LIKE HELL	7	▶ JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
7	▶ TENCHU - WRATH OF HEAVEN	7	▶ PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II
7	▶ ZAPPER	7	▶ RESIDENT EVIL ZERO
14	▶ DEFENDER	7	▶ SONIC MEGA COLLECTION
14	▶ EVOLUTION SNOWBOARDING	7	▶ TOCA TOURING
14	▶ FISHERMAN CHANGE	7	▶ WAKEBOARDING UNLEASHED
14	▶ RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	▶ BARBARIAN
14	▶ RUGRATS - ROYAL RANSOM	14	▶ BATMAN: DARK TOMORROW
14	▶ VEXX	14	▶ DEFENDER
		14	▶ RUGRATS ROYAL RANSOM
		14	▶ SUPER BUST A MOVE 2: ALL STARS
		14	▶ SUPER MONKEY BALL 2
		14	▶ THE LORD OF THE RINGS - THE TWO TOWERS
		14	▶ ZAPPER
XBOX			
7	▶ BLACK STONE: MAGIC AND STEEL		
7	▶ CAPCOM VS SNK:EO		

Великолепный Вовочка

ГЕРОЙ ЭРОТИЧЕСКИХ СНОВ! 2

Великолепный Вовочка 2 - продолжение сексуальной приключения народной любимки Вовочки, уставшему от саусу, альфа-побед в первой части игры Вовочка снится всего навсего посылать. Но уснув, он попадает в страну эротических кошмаров.

Новый графический движок с лучей прибавил: динамическое освещение, тени, дым, туман и т.д.

16 игроков уронили

5 горючих эротических видео-роликов!

Эксклюзивный распространитель игры - компания "Планет Номинатор"
www.planetnominator.ru
Тел: (095)7262328

MACHO
www.machostudio.ru

ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ

Академия интерактивных искусств и наук (AIAS) обнародовала список финалистов церемонии Interactive Achievement Awards. В финал по трем (из тридцати) наиболее значимым номинациям вышли следующие игры:



GAME OF THE YEAR

Animal Crossing (GameCube)
Battlefield 42 (PC)
Ratchet & Clank (PS2)
Metroid Prime (GameCube)
Grand Theft Auto: Vice City (PS2)



PC GAME OF THE YEAR

Age of Mythology
Battlefield 42
Medal of Honor: Allied Assault
Neverwinter Nights
WarCraft III: Reign of Chaos



CONSOLE GAME OF THE YEAR

Splinter Cell (Xbox)
Ratchet & Clank (PS2)
Metroid Prime (GameCube)
Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GameCube)
Animal Crossing (GameCube) ■

ВЯЛЫЙ СТАРТ СИМОВ

Начало продаж The Sims Online получилось совсем не таким успешным, как предполагали его авторы. Пока игра насчитывает лишь 82 тысячи зарегистрированных пользователей, тогда как EA изначально предполагала, что к концу марта их будет не меньше двухсот тысяч. Предпринятые меры по улучшению продаж (в том числе добавление в игру нового контента и снижение цены) не помогли, и сейчас представители EA говорят о том, что ошиблись в прогнозах. Однако надежд не теряют. «Важно понимать, что это марафон, а не спринт, — заявил Ларри Пробст из EA, — мы по-прежнему нацелены на большой успех, и продолжаем работать над содержанием игры». ■



ВСЕ БУДЕТ... НО ПОТОМ



Некоторая часть фиш выходящей в апреле онлайн-овой RPG Star Wars Galaxies: An Empire Divided будет в игре несколько позже релиза, а именно — в течение семи-восьми месяцев после появления коробок на прилавках. Среди потерь: контролируемые игроком города, управляемые транспортные средства, возможность создавать миссии и игра за Dark Jedi. Очевидно, что в связи с этим задержится и многое другое, в частности, доступная игрокам карьера

политика — без управления городами в ней нет никакого смысла. Без машин путешествия на большие расстояния затруднительны — правда, специально для этого разработчики увеличили количество общественного транспорта. А еще заявили, что задержка не должна сильно сказаться на игровом интересе, так как чтобы воспользоваться всеми возможностями, игрок должен развиваться до определенного уровня, на что, естественно, требуется время. ■



КОРОТКО

► **NEC INTERCHANNEL** анонсировала Black Matrix 00 для PS one. Игра представляет собой немного усовершенствованную версию Black Matrix Zero для Game Boy Advance.

► **BIG MUTHA TRUCKERS** от Eutechnyx и Empire Interactive выйдет на PC и GameCube в апреле, если верить недавнему анонсу двух вышеупомянутых компаний. В грядущем шедевре игрок выступает в роли водителя грузовика, зарабатывающего деньги перевозками, причем, несмотря на интригующее название, атмосферы в духе Redneck Rampage ожидать не стоит.

► **JALECO ENTERTAINMENT** приняла в свои ряды братьев Криса и Рона Милларов, ранее работавших в Blizzard Entertainment и создавших такие шедевральные сериалы, как Diablo, WarCraft, StarCraft. По этому поводу руководители компании и сами виновники торжества разродились заявлениями о том, как они всемогущему безмерно рады.

► **К СТОПЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ** авиации приурочен запуск компаний Microsoft проекта Flight Simulator: A Century of Flight. Игрок сможет забраться в интерактивные трехмерные кокпиты двадцати четырех летательных аппаратов, пятнадцать из которых — современные. Разумеется, будут доработаны физическая и «сюжетная» части игры.

► **В РАЗРАБОТКЕ** находится третья часть Hitman. Также Eidos ведет переговоры с несколькими голливудскими студиями о съемках фильма по игре.

► **SONY ONLINE ПРЕКРАТИЛА** работы над онлайн-овой стратегией Sovereign.

► **РЕПИЗ CHAMPIONSHIP MANAGER 4** перенесен на конец марта. Напомним, что это первая игра серии, в которой будет реализовано отображение происходящего на поле в реальном времени. Также игра сможет похвастаться настраиваемым интерфейсом 39 чемпионатов и двумястами тысячами игроков.

► **DESTINEER, КОМПАНИЯ**, занимающаяся выпуском Microsoft-овских игр на Mac, теперь будет делать то же самое с играми от Infogrames. И все потому, что MacSoft, «макинтошевское» подразделение Infogrames, по заключенному соглашению отошло к Destineer, которая в этом году планирует портировать на Mac не менее десятка игр.



Apek Universal

Процессор - Intel® Pentium® 4 2.8 ГГц
Материнская плата - Intel® D845GB
Память - 512MB DDR
Жесткий диск - 120GB
DVD/CD-RW
Видео - GeForce 4 Ti4600
Звук - SB Audigy Platinum
Форм-фактор - ATX



Центр Вашей Цифровой Вселенной

Компьютеры **Apek Universal** на базе процессоров Intel® Pentium® 4

Компьютеры **Apek Universal** на базе процессоров Intel® Pentium® 4, созданные с использованием современных технологий позволяют по-новому взглянуть на окружающий мир. Последние технологии обработки видео, звука и графики позволяют использовать новый **Apek Universal** как универсальное средство для создания профессиональных и домашних музыкальных студий, фотостудий, станций видео-монтажа и многого другого.

Удивительные возможности **Apek Universal** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 помогут полностью раскрыть Ваш творческий потенциал. Используя средства коммуникаций нового **Apek Universal** Вы получаете возможность живого общения со всем миром не выходя из дома в сети Интернет. **Apek Universal** можно использовать как средство обучения и развлечения, так как его возможности отвечают требованиям самых различных приложений.



м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57,
250-44-76, 250-55-36
<http://www.del.ru> e-mail: info@del.ru

м. "Савеловская"
Сущевский вал, 5, стр.1А
тел./факс (095) 788-00-38
e-mail: savel@del.ru

м. "Шоссе энтузиастов"
пр. Буденного, 53
тел./факс (095) 788-19-65
e-mail: budenovsky@del.ru

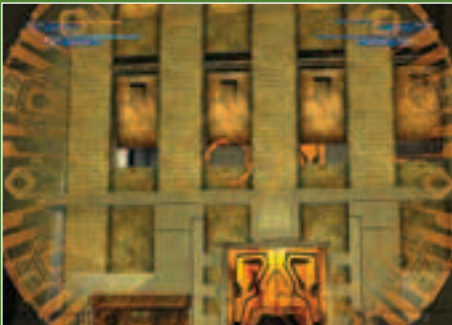


UNREAL II: THE AWAKENING

ПРИЗРАК В ОБОЛОЧКЕ



▶ К вопросу о культурных ассоциациях: лично мне это зрелище напомнило фильмы Дэвида Линча.



▶ Еще одна цитата. Игра в тир, в окошках по очереди появляются снайперы.



▶ Похоже, кто-то из дизайнерской команды очень любит творчество Сальвадора Дали. Некоторым пейзажам в Unreal II очень пошли бы стекающие по ветвям деревьев часы.

ШЭЙН ТРЕЙСИ
sommonel@ineonet.net

АЛЛЮЗИИ И РЕМИНИСЦЕНЦИИ

Оставляем все же эмоции на некоторое время в стороне. Можете вообразить себе гнусавый голос переводчика, произносящий эти строки: «Триста лет прошло после событий, разворачивавшихся на планете Na Pali. В глубоком космосе бывший морской пехотинец Джон Далтон, несущий службу вместе со своей командой на патрульном корабле «Атлантик», получает неожиданный сигнал бедствия...» Perevodchik mode off. Ничего не шевельнулось в глубине подсознания? Никаких

рефлексов не возникло? Может, легкий приступ ностальгии? Если вы страдаете непереносимостью этого ощущения, примите противоядие перед тем, как начать играть в Unreal II. Потому что эта игра буквально склеена из мозаики как своих предшественников, так и знаковых произведений киноиндустрии. «Звездные войны» и Half Life, «Звездный десант», «Остров доктора Моро» и, прости Господи, «Спасатели Малибу» (да, вы поняли, какую именно деталь этого сериального

шедевра я имею в виду) – продолжать дальше значило бы испортить все удовольствие хрестоматийной радости узнавания. Дело в том, что, как ни странно это звучит, Unreal II в первую очередь – это вовсе не сиквел к легендарному великому и ужасному Unreal. Это тщательная, дотошно собранная компиляция характерных моментов. «Угадайка» длиной в дюжину миссий. Все остальное – непосредственно действие, сюжет – вторично и третично. Усвоив данное положение ве-

«ЦЕ Ж HALF-LIFE!» – ВСКРИЧАЛА ПУБЛИКА, ПОДРАЗУМЕВАЯ, ЧТО ИГРА В 2003 ГОДУ ДОЛЖНА БЫТЬ ИЗЯДНО ПОКРАСИВШЕЕ, ЧЕМ В 1998.

ЛАБОРАТОРНЫЕ ОПЫТЫ

ВЫ ПРОБОВАЛИ СРАВНИТЬ UNREAL II И UT 2003? НЕТ? ТОГДА МЫ ИДЕМ К ВАМ!

Сравнения Unreal II и UT2003 показывают несомненное лидерство последнего в области внешних украшательств, блесков и мишуры. Объясняется это тем, что в Unreal Tournament, вышедшем раньше Unreal II, версия движка Unreal Tech, ранее известного как Unreal Warfare, как ни странно, более новая. Это заметно и по показателям FPS.

Тем не менее, умалять красоты Unreal II все же не стоит, ведь на сегодняшний день – это один из наиболее совершенных в графическом плане проектов.



НАША ОЦЕНКА



UNREAL II: THE AWAKENING



7.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

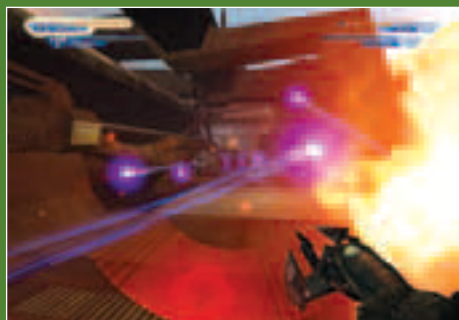
Мечта постмодерниста, интерактивный цитатник из игр и фильмов, которые мы помним и любим. Несмотря на огрехи, действительно очень красивая игра.

МИНУСЫ

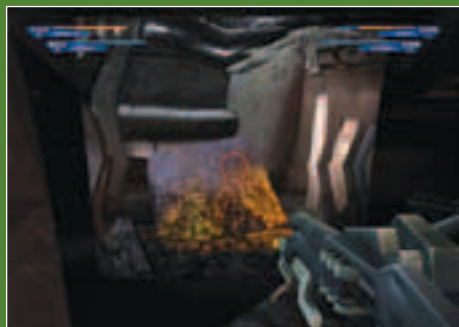
Немало поклонников первого Unreal называют второй «плевком в душу», козыряя отсутствием былой атмосферы в игре. Нельзя сказать, что они не правы – моментов, захватывающих дух, во второй части действительно прискорбно мало.

В обличье продолжения одной из величайших игр живет совсем другая сущность. Это хорошая, красивая игра со своими оригинальными находками. Она получила бы оценку выше – не будь на ее коробке надписи Unreal.

«Пять лет! Нет, я понимаю, год-два, но они делали его пять лет!» – мой приятель, анрилер со стажем, был не одинок в своей эмоциональной вспышке. Тревожным ропотом и восторженными возгласами наполнилась земля .русская – Unreal II пришел. Спящая красавица проснулась, золотой саркофаг открылся. Нигде не видно наклейки: «Осторожно – горячая начинка!»



▶ Бей врага его же оружием. Надо сказать, эффекты от оружия откровенного восхищения не вызывают.



▶ Обратите внимание – стоя перед зеркалом, г-н Далтон, тем не менее, в нем не отражается...



▶ Пример графических странностей. Оранжевый дым вырывается из вентилятора откровенными плоскими «блинами», в то время как в других случаях (см. остальные иллюстрации) дым и пламя выглядят абсолютно убедительно.

«СТРЕЛЯЙ И ИДИ»

Один из самых ощутимых недостатков игры: битвы с боссами. Прямолинейные и откровенно примитивные, они основаны на модели «стреляй и беги (прошу прощения, «иди»)». Вы можете прибегнуть к хитростям, но скоро поймете, что изощрения здесь не приветствуются.

«ПОСМОТРИТЕ, КАК МЫ УМЕЕМ! – ДИЗАЙНЕРЫ LEGEND – БУДТО ДЕТИ, ПОДБЕГАЮЩИЕ К ВАМ С КАРТИНКАМИ, РАЗРИСОВАННЫМИ ЯРКИМИ ФЛОМАСТЕРАМИ. – И СНЕГ! И ДОЖДЬ! И ОГОНЬ ТАКОЙ-СЯКОЙ! А ВОТ ЗДЕСЬ, ВИДИТЕ, ВИДИТЕ – ОГОНЕЧКИ ЛЕТАЮТ!»

щей, вы существенно снизите риск разочарования при прохождении игры. А таковой существует, и немалый.

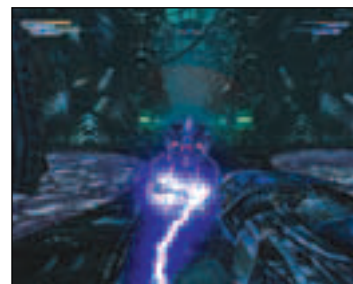
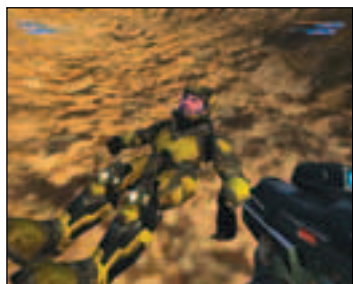
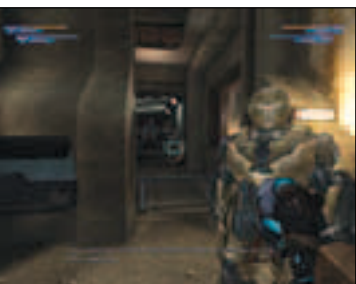
➤ НИЗЭНЬКО-НИЗЭНЬКО!

Возгласы разочарования нередко заглушают крики радости. Начнем с плохих новостей. Во-первых, игра короткая. Сами разработчики не скрывают этот факт, и отводят на прохождение своего детища в среднем 10 часов. Думаю, любой, кто уже успел поиграть в Unreal II, разделит мое глубокое убеждение, что игра могла бы быть еще в два раза короче, если бы маэстро Далтон передвигался с нормальной скоростью человеческого существа в гравитационных условиях, приближенных к земным. Та неторопливая грация ленивца, с ко-

ДОБРЫЙ СОВЕТ

UNREAL II ВАМ ПОКАЗАЛСЯ КОРОТКИМ? НЕ СТОИТ УНЫВАТЬ!

Мое личное мнение: Unreal II стоит пройти два раза. Первый – играя, как полагается. А второй – вальяжно прогуливаясь (не сочтите за грех использование чит-кодов, теперь можно), и в жанре «посмотрите налево, посмотрите направо» изучать местную флору, фауну, а также соревноваться с другом или подругой, кто больше цитат найдет. Или попробуйте поохотиться на Морокозлов (они же Seagoat), мирных и, очевидно, в силу этого, довольно редких тварей.



ЭТА ИГРА БУКВАЛЬНО СКЛЕЕНА ИЗ МОЗАИКИ КАК СВОИХ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ, ТАК И ЗНАКОВЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ КИНОИНДУСТРИИ





Редкий момент, когда Скаар идет напролом. Эти персонажи не обделены умом и сообразительностью, двигаются хитроумно и с изяществом.

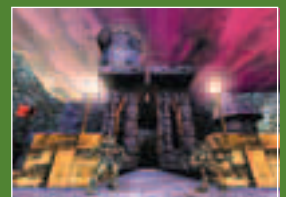


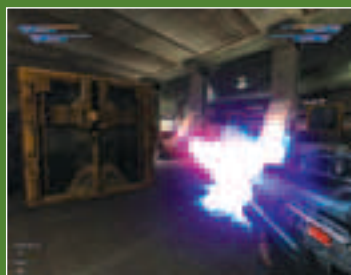
торой он шествует по дважды нереальным ландшафтам, время от времени начинает раздражать, и рука то и дело ищет несуществующую кнопку Toggle Run. Мы, конечно же, понимаем, что бег трусой плохо совместим с тяжелым скафандром, но в этом случае присутствующую в игре кнопку Walk следовало бы переименовать в «Переминаемся с ноги на ногу». Надо сказать, что остальных персонажей это свойство не касается, и «дикие обезьяны», они же Izarian, исправно делают свое «они ка-а-ак прыгнут!» К сожалению, массовые прыжки с перестрелками изрядно замедляют даже самую мощную машину – по некоторым данным, игра тормозится даже на системах рекомендуемой (не минимальной) конфигурации. Явление это не массовое, но, тем не менее, показательное. Графика, должная

хвала которой последует ниже, тоже не жена Цезаря, которая вне подозрений: первый уровень неприятно поразил своей угловатостью и затертостью текстур – «Це ж Half-Life!» – вскричала публика, подразумевая, что игра в 2003 году не должна столь явно напоминать творение пятилетней давности, пусть даже и замечательное. Текстуры природного окружения и модельки персонажей сделаны на совесть, а вот детали техники (пульты, экраны, оружие) лично меня порядком разочаровали. Равно как и недостаток открытых пространств, в отличие от первой части игры. Unreal Tournament 2003 по части графических вишенек на торте местами дает серьезную фору Unreal II, несмотря на то что игры сделаны на одном и том же движке. Парадокс: спортивная игра, где визуальные выкрута-



СПАСЕНИЕ РЯДОВОГО МИЛЛЕРА НЕ СОСТОИТСЯ – МОЖЕТЕ НЕ КРАСТЬСЯ ВОКРУГ ВИДЕОКАМЕРЫ И НЕ ПЫТАТЬСЯ ОБПОЛЗТИ ЕЕ «ОГОРОДАМИ».





▶ Oh my God, they killed Kenny! Izarian не только убивают людей, но и неплохо с ними забавляются – чуть дальше вы увидите одного из них в роли кукловода.



ДОМ РОДНОЙ ДЛЯ КОСМОДЕСАНТНИКА

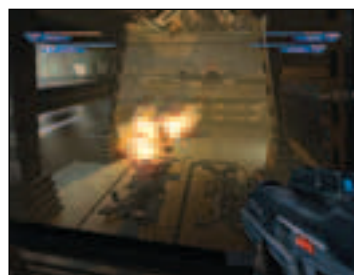
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ВАМ НЕ РАЗ ПРИДЕТСЯ ВОЗВРАЩАТЬСЯ НА СВОЙ БАЗОВЫЙ КОРАБЛЬ – ATLANTIS.

«Атлантис» — звездолет просто огромный, но заблудиться вам вряд ли дадут, так как доступно лишь ограниченное число палуб. Во время прогулок вам наверняка повстречается кое-кто из экипажа. Скорее всего, это будет красотка Аида, превратившаяся за время работы над игрой из блондинки в брюнетку, или инженер Исаак с подозрительной фамилией Борисов.



ОБЛОМ

Нелишним будет напомнить, что в Unreal II нет и не будет мультиплеера. Разве что нам подарят add-on, но пока что об этом речи не идет. В качестве заменителя на данный момент предлагается UT2003.



сы зачастую смотрятся лишними, избылует ими, в то время как single-player, априори обязанный быть «вкусным», местами проявляет просто-таки диетическую сущность. Это была встреча по одежке, но и под оберткой не все так волнующе, как хотелось бы. Миссии. Они: а) короткие; б) простые; в) совсем простые; г) здесь вам не пресловутый Half-Life, саспенса и мистери не ждите. Говоря проще, содержание игры во втором Unreal — не более чем шампур, на который нанизаны красивые картинки и цитаты. Игра линейна, несмотря на псевдывбор реплик, и спасение рядового Миллера не состоится — можете не красться вокруг видеокамеры и не пытаться обползти ее «огородами».

ИСКУССТВЕННЫЙ РАЙ

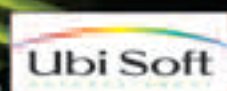
От слова «искусство». Потому что все равно красиво. «Посмотрите, как мы умеем! — дизайнеры Legend — будто дети, подбигающие к вам с картинками, разрисованными яркими фломастерами. — И снег! И дождь! И огонь такой-сякой! А вот здесь, видите, видите — огонечки летают!» Детали графики временами просто отменные — мы с приятелем даже поспорили, изучая пончик на приборной панели «Атлантиса» — откусанный он или все же целый, просто сделан в форме полумесяца? Оказалось, в самом деле откусанный, и начинку видно. Unreal II досталось уже немало небезосновательных упреков в недостаточной «атмосферности» — но зато там, где атмосфера присутствует, вы почувствуете все ее великолепие. Вы проходите, как на экскурсии, по десятку разных миров: одни безразлично минуете насквозь, в других застываете, таращась по сторонам. То тут, то там нет-нет, да и мелькнет какая-нибудь приятная мелочь, за которую цепляется глаз: тень невидимого еще Скаара, образец диковинной инопланетной флоры, или самый обыкновенный пар, поднимающийся над кружкой с кофе. Такая же ситуация с музыкой. Ли-

бо ее словно бы и нет, либо в свои права вступает та самая футуристическая симфония, которой мы заслушивались еще долго после прохождения первой части. Они (создатели), вне всякого сомнения, старались. Славно поработали в Legend и над озвучкой. Приготовьтесь испытывать разнообразные сильные эмоции, а временами, обещаю, вам будет просто СТРАШНО. В миссиях присутствует какое-никакое разнообразие: пойдти туда, не знаю куда; найди то, не знаю что; помоги тому, не знаю кому; защити то, не знаю что. Местами Далтону и Ко удаются неплохие шутки и лирические истории из их темноватого прошлого. Искусственный, так сказать, интеллект NPC сделан вполне добротно: не все враги будут ломиться к вам навстречу по кратчайшей траектории — они научились изворотливости и военным хитростям, — а союзники или подопечные сумеют постоять за себя или хотя бы не влипнуть в большие неприятности, чем те, в которых они оказались. А как эффектно во всех отношениях обставлено первое появление специально приглашенной звезды Скаара... Однако здесь сказке конец — не портить же вам удовольствие в самом деле! ■

A promotional image for the video game Tom Clancy's Splinter Cell. The central figure is Sam Fisher, wearing his iconic black tactical suit and night vision goggles that emit a green glow. He is holding a silenced pistol in his right hand. The background is dark and industrial, with a chain-link fence visible on the right. The title 'Tom Clancy's SPLINTER CELL' is prominently displayed in the center, with 'SPLINTER CELL' in a large, bold, white font with a green outline. A small 'TM' trademark symbol is at the end of the title.

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz@media2000.ru. Заказы по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-20@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-52-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-5227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

В стане приставок бурлят священные войны – конкуренты алчными зверьми вгрызаются друг дружке в причинные места, смена бесчисленных итераций игрового железа давно превратилась гонку вооружений, а наш брат потребитель мечется под ковровой бомбардировкой из эксклюзивов, новых решений, свежих концепций и уникальных предложений. Разительный контраст являет собой «портативный» сегмент игропрома: почти все, когда-либо пытавшиеся оспорить лидерство Nintendo с ее флотилией непотопляемых Game Boy, отправлены морозить косточки на погосте. Скоропостижно скончалась Lynx от Atari, сгинуло детище Tiger Electronics по имени game.com, Sega громко поперхнулась Game Gear и Nomad, жалкое существование влечит корейская GP32, WonderSwan тихонько ютится на кое-как отгрызенном кусочке японского рынка – а продукцию Nintendo исправно метут с прилавков десятками миллионов вот уже почти пятнадцать лет. На этом фоне решение телекоммуникационного гиганта Nokia о запуске собственной портативной игровой системы выглядит как объявление выплывшими из океана атлантами войны Соединенным Штатам – прогнозировать исход такой баталии сейчас не возьмется никто.



▶ На подступах к колесу обозрения публику встречали надувные светящиеся шары с символикой N-Gage и стильные синие гирлянды на деревьях.

→ N-GAGE НА ВЫСОТЕ: NOKIA ЯВИЛА МИРУ ПРЕДПОЛАГАЕМОГО «УБИЙЦУ» GAME BOY ADVANCE

Перенесшись усилиями пресс-службы Nokia на берега Темзы в городской черте и созерцая громаду степенно вращающегося колеса London Eye, автор задавался тем же вопросом, что и сгрудившиеся вокруг две сотни избранных журналистов из Европы и США: каким образом финские телефонщики намерены активно теснить на рынке удачливых японцев? Пускай N-Gage совмещает функции мобильного телефона и игровой системы (последние доминируют) – хорошо, но этого явно недостаточно, чтобы столкнуть GBA с дистанции. Какие именно технологии Nokia применила в своем игрофоне? Когда из рукава появится туз? Всю информацию нам выдали на пресс-конференции, местом проведения которой послужил прогулочный катер, а фонопрелюдией – шлягер They Not Gonna Get Us популярной в Великобритании груп-

пыт.А.Т.у. Перед хищно настроенными акулами пера бесстрашно выступили исполнительный вице-президент Nokia Ансси Ваньеки (Anssi Vanjoki), курирующий игровое направление опять-таки вице-президент Илькка Раискинен (Ilkka Raiskinen) и, по традиции, вице-президент по внешним связям Кари Туутти (Kari Tuutti).

→ СТОЛЬКО, СКОЛЬКО НУЖНО

Все топ-менеджеры продемонстрировали исключительную уверенность в успехе платформы N-Gage, а легкий скандинавский акцент придал их докладам сходство с монологами из мультфильмов, где ученые планируют захватить весь мир (разумеется, в хорошем смысле слова). Как и следовало ожидать, игровой мир Nokia планирует покорить, объединив лучшие наработки консольной индустрии с передовыми технологиями из области мобиль-

ной связи. Первыми способствовать шествию дикийного игрофона в массы вызвались Activision, Eidos, Sega, Taito и THQ, чьи представители также присутствовали на мероприятии. Эти компании уже занимаются созданием игр для N-Gage: здесь же, не отходя от кассы, были проанонсированы как проекты под раскрученными марками вроде Tomb Raider, так и совершенно новые вещи. Юдзи Нака (Yuji Naka) из Sonic Team лично присутствовать не смог, поэтому обратился к собравшимся с видеопосланием, выразив надежду, что его свежее творение Sonic N позволит N-Gage утвердиться в глазах геймеров планеты в качестве солидной игровой платформы. Nokia ведет переговоры с целым рядом других компаний, и к тому времени, как вы прочтете эти строки, список испытывающих благосклонность к N-Gage издателей наверняка раздастся

вширь. А вот на вопросы журналистов о стоимости аппарата, равно как и о точной дате начала продаж менеджеры Nokia дали достаточно туманные комментарии: по их словам, цена N-Gage и игр для него будет рассчитана с учетом конкуренции с Game Boy Advance, а выход на рынок планируется приурочить к грядущему сезону рождественских продаж. Таким образом, рядовые потребители смогут приобрести игрофон не раньше октября-ноября текущего года, а цена «совершенно точно не превысит 500 евро». Для справки, в Европе GBA SP поступает в продажу в конце марта по цене в 130 евро.

→ ELEVATION!

Вторая половина мероприятия была посвящена демонстрации самого устройства, и к чести Nokia надо заметить, что премьерный показ N-Gage был обставлен

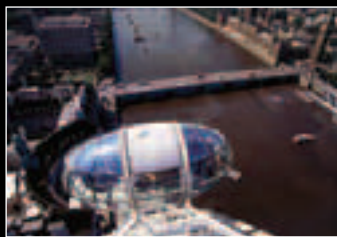


ПЕРВЫМИ СПОСОБСТВОВАТЬ ШЕСТВИЮ ДИКОВИННОГО ИГРОФОНА В МАССЫ ВЫЗВАЛИСЬ ACTIVISION, EIDOS INTERACTIVE, SEGA, TAITO И THQ.

АТТРАКЦИОН ВЕКА

БЛАГОДАРЯ NOKIA МЫ ГОРДО ПРОЛЕВИТИРОВАЛИ НАД БИГ БЕНОМ!

British Airways London Eye - самое крупное на сегодняшний день колесо обозрения на Земле. Колоссальная стальная конструкция весом 1900 тонн, установленная на южном берегу Темзы в самом конце 1999 года и запущенная в ночь наступления Миллениума, ежедневно возносит на высоту в 135 метров до 15.000 человек. Полный оборот колеса занимает полчаса. Путешествие на нем официально именуется «полетом».



с большим вкусом и недожженной фантазией. Журналистов поделили на группы по восемь человек и пригласили во вместительные кабины колеса London Eye, начавшие неспешный подъем в вечернее лондонское небо. Каждую группу сопровождали сотрудники Nokia, экипированные блестящим чемоданчиком и подносом с шампанским. Вскоре после отрыва от земли чемоданчики были открыты, явив на свет по четыре игрофона, а про шампанское моментально забыли – всем хотелось провести как можно больше времени с N-Gage. Продолжительность оборота колеса вполне позволила провести инспекцию устройства каждому из присутствующих.

ОБТЕКАЕМЫЙ СИМБИОНТ

Итак, здесь тоже не уйти от напрашивающегося сравнения с GBA. N-Gage лежит в ладонях аналогично нинтендовской систе-

ме, но игрофон со встроенной антенной и вибратором несколько меньше в размерах и не требует класть указательные пальцы на верхнюю часть корпуса – здесь нет кнопок-шифтов. Управление осуществляется привычным геймерам-приставочникам крестовиной слева от экрана и набором кнопок справа от него. Сам дисплей яркий, хорошо подсвечиваемый, меньше, чем у GBA и, как ни странно, вертикальный. Снабженная графическим интерфейсом Nokia Series 60 операционная система Symbian, на базе которой работает аппарат, облегчает доступ ко всем основным функциям современных «мобильников» и, собственно, позволяет запускать игры. Нам предложили опробовать демо-версии Sonic N, Tomb Raider, Kart Racer, Puzzle Bobble VS и Virtually Board Snowboarding II. Тут-то и проявились основные отличия от привычного GBA.



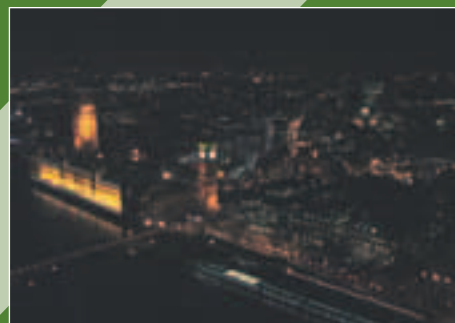
▶ После того, как игрофоны разошлись по рукам, к бокалам с шампанским никто даже не притронулся. Во всяком случае, в нашей кабине.



▶ Бивис и Батт-Хед объясняют представителю прессы как пользоваться сокровищами из чемоданчика – на высоте семиэтажного дома.



▶ Все экземпляры N-Gage были выполнены в одной и той же серебристой расцветке. Жаль, что на выходе их пришлось сдать...



▶ Так огни британской столицы смотрятся с самой высокой точки London Eye. В Kingdom Hearts есть похожий этап – но здесь графика в разы круче!

НЮАНСЫ РУКОБЛУДИЯ

Сразу же дал о себе знать тот факт, что N-Gage наследует фактуру и механику кнопок от мобильных телефонов: крестовина и подсвеченные оранжевым клавиши довольно жесткие, нажатие они подверждают четким «кликком», при этом почти не уходя вниз. Управляя синим ежом, сноубордистом или падающими шариками, не можешь отделаться от характерного тактильного ощущения, легонько нащелпывающего: «У тебя в руках телефон, а не традиционная карманная консоль с ее кнопками из мягкой пластмассы». На кратковременные сеансы общения с аппаратом это вроде бы не влияет, однако насколько комфортна такая клавиатура при длительном использовании в играх – вопрос пока открытый. Между

В КАЧЕСТВЕ «ТРУБКИ» N-GAGE НЕУДОБЕН СОВЕРШЕННО: ПОПРОБУЙТЕ УХВАТИТЬ GBA НА МАНЕР ТЕЛЕФОНА И ПОБОЛТАТЬ С НИМ – ОЩУЩЕНИЯ БУДУТ СХОЖИМИ.

прочим, в качестве «трубки» N-Gage неудобен совершенно: попробуйте ухватить GBA на манер телефона и поболтать с ним – ощущения будут схожими. Для разговоров придется пользоваться специальной гарнитурой с наушниками и микрофоном.

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ПРЕДЕЛ

Вполне понятное недоумение вызвало решение инженеров Nokia расположить продолговатый экран вертикально. Мы привыкли играть на горизонтальном экране, будь то телевизор, портативная система или аркадный автомат, и лишь малая толика всего многообразия суще-

ствующих игр использует рабочее поле с высотой, превосходящей ширину (например, шутеры вроде R-Type и головоломки в стиле «Тетриса»). Прекрасно, если на платформе от Nokia произойдет расцвет подобных игр, однако, согласитесь, куда отраднее видеть широкий выбор жанров, не стесненных какими-либо техническими рамками – это, кстати, постулировали сами менеджеры Nokia. На деле даже сотрудники Sonic Team не придумали ничего лучше, чем ограничить в Sonic N игровую область приемлемым квадратом, снабдив его толстыми полосками снизу и сверху – тем самым, по сути, вдвое уменьшив картинку игры.

ВСЕПРОНИКАЮЩАЯ ЦИФРА

Приятной неожиданностью стала трехмерная графика Virtually Board Snowboarding II и особенно Tomb Raider. Легко оставив позади любые попытки GBA генерировать 3D, N-Gage вплотную приблизилась по качеству отображения текстурированных многоугольников к ранним играм для первой PlayStation. Учитывая портативность платформы, серьезное достижение. Дабы не прослыть голословными, выкладываем на диск к этому номеру «СИ» оперативно заснятые нашей фотокамерой коротенькие видеоролики Tomb Raider и Sonic N. Другая ключевая особен-

НОКИА N-GAGE: ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА

САМО СОБОЙ, ЗАБРАТЬСЯ «ПОД КРЫШКУ» N-GAGE НАМ НИКТО НЕ ДАЛ, ЗАТО ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРЕДОСТАВИЛИ СРАЗУ

- **Размеры:** 133,7 x 69,7 x 20,2 мм
- **Вес:** 137 г (включая стандартную батарею)
- **Встроенная flash-память:** 4 МБ
- **Экран:** 176 x 208 пикселей, 4096 оттенков
- **Операционная система:** Symbian OS с поддержкой Java 2 Micro Edition
- **Носители:** мультимедийные карты MMC емкостью 32, 64 и 128 МБ
- **Ресурс батареи:** при игре – 3-6 ч., при разговоре – 2-4 ч., в режиме ожидания – 150-200 ч., при проигрывании музыки – до 8 ч., при включенном радио – до 20 ч.



Обмен информацией при помощи N-Gage может происходить множеством разных способов. Система поддерживает протоколы электронной почты IMAP4, POP3, SMTP, MIME2, функции GPRS Multislot Class 6 (скорость передачи данных до 40,2 килобит/сек). К услугам пользователя расширенный инструментарий для работы с текстовыми (SMS) и мультимедийными сообщениями (MMS). Контроллер Bluetooth делает доступным беспроводной обмен данными с находящимися в непосредственной близости пользователями N-Gage или ПК. Телефон работает в стандартах GSM 900/1800/1900, автоматически переключаясь между ними. Русский, украинский, латышский, литовский и эстонский языки будут поддерживаться в версиях N-Gage для соответствующих регионов. Программа-планировщик помогает хранить контакты и адреса, снабжена календарем с возможностью

делать заметки и составлять напоминания. Реализована поддержка стандарта WAP и протокола XHTML с расширением iMode (предусмотрен соответствующий браузер). Цифровой аудиоплеер воспроизводит файлы форматов AAC и MP3, позволяет вести аналоговую стереозапись через аудиовход и скачивать музыкальные файлы из компьютера через порт USB. Аппарат имеет встроенный FM-приемник с автопоиском и памятью на 20 радиостанций. Поддерживаются мелодии звонков в форматах MP3, AAC, Midi, WAV, имеется голосовой набор телефонного номера с памятью на 20 номеров, диктофон. В стандартный комплект поставки войдет сам N-Gage, зарядное устройство, комплект наушников, кабели USB и ADE-2, кабель-адаптер ADA-2, карта памяти MMC емкостью 64 МБ, инструкция пользователя, компакт-диск с программами для синхронизации с ПК и брошюра с рекламной игр.

Tom Clancy's GHOST RECON™ ISLAND THUNDER



Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows®
3596/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц,
128 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ
памяти, совместимая с Direct™X® 8.0, Звуковая карта,
совместимая с Direct™X® 8.0, 4-скоростное устройство для
чтения компакт-дисков, 1 Гб свободного места на жестком диске,
Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Kbit/s.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-35-52, e-mail: support@media2000.ru

© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "НМГ". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



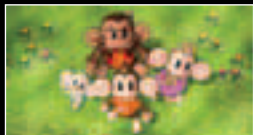
ДЕБЮТНАЯ ЛИНЕЙКА ИГР ДЛЯ N-GAGE

ПЕРЕД ВАМИ СПИСОК ИГРУШЕК, ЧЬЕ ПОЯВЛЕНИЕ В СВОБОДНОЙ ПРОДАЖЕ ПРИУРОЧЕНО НЕПОСРЕДСТВЕННО В ЗАПУСКУ N-GAGE

■ Super Monkey Ball

- Жанр: action
- Количество игроков: 1
- Издатель: Sega
- Разработчик: Amusement Vision

Ваша обезьяна должна собрать максимальное число бананов - тогда макаки конкурентов разом взорвутся, заляпав экран кровавой кашей с вкраплением примитивных мозгов. Хотя если честно... вообще-то они не взрываются.



■ Virtually Board Snowboarding II

- Жанр: sports
- Количество игроков: до 2
- Издатель: Nokia
- Разработчик: Nokia

Почти взрослый симулятор сноубординга: имеющиеся конкурсы Big Air, Half Pipe и Snowboard Cross дополняют ряд режимов для многопользовательских баталий. Отсутствие слова Extreme внушает особенное доверие.



■ Kart Racing

- Жанр: racing
- Количество игроков: до 4
- Издатель: Nokia
- Разработчик: Nokia

Желаете заняться интенсивным, продолжительным картингом с тремя приятелями на 16-ти трассах? Интерфейс Bluetooth позволит извлечь из такого способа группового времяпрепровождения максимум удовольствия.



■ Major League Baseball

- Жанр: sports
- Количество игроков: до 4
- Издатель: THQ
- Разработчик: THQ

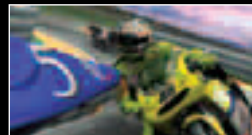
Заокеанская версия лапты. Включает скрупулезно собранные данные по всем участникам в знаменитом чемпионате заокеанским лаптистам и дает возможность помахать битой, пребывая в обличье любого из атлетов.



■ Moto GP

- Жанр: racing
- Количество игроков: до 4
- Издатель: THQ
- Разработчик: THQ

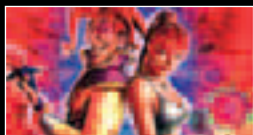
Десятки разнопородных (от Suzuki до Yamaha) стальных иноходцев в нетерпении роет землю - они готовы соскочить с места и понестись по самым закольцованным из наиболее кольцевых ипподромов планеты.



■ Pandemonium

- Жанр: platform
- Количество игроков: 1
- Издатель: Eidos Interactive
- Разработчик: Eidos Interactive

Давно откладывавшееся возвращение шута Фаргуса и волшебницы Никки (автор пресс-релиза Nokia посчитал ее существом мужского пола). Будут много бегать, высоко прыгать и метко стрелять из волшебных палочек.



■ Red Faction

- Жанр: FPS
- Количество игроков: 1
- Издатель: THQ
- Разработчик: THQ

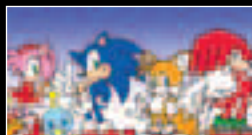
Простой шахтер Паркер добурится до попытки свержения государственного строя. Революционеры посетят 20 незабываемых уровней, ведя увлекательную борьбу с угнетателями на суше, в воде и в воздухе.



■ Sonic N

- Жанр: platform
- Количество игроков: 1
- Издатель: Sega
- Разработчик: Sonic Team

Кто бы мог подумать, на этот раз Sega приготовила нечто невиданное! Соник, Тейлс, Наклз и Эми отправляются в погоню за колесками. Их цель - вызволить Изумруды Хаоса из рук злокозненного доктора Роботника.



■ Taito Memories

- Жанр: action, puzzle
- Количество игроков: до 4
- Издатель: Taito
- Разработчик: Taito

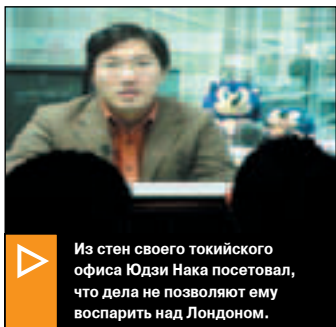
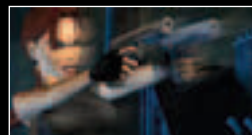
Сборник доисторических аркадных хитов состоит из Super Space Invaders, Cadash, Camel Try и Puznic - это идеальные катализаторы приступов неконтролируемой ностальгии. Puzzle Bobble VS будет доступен как отдельная игра.



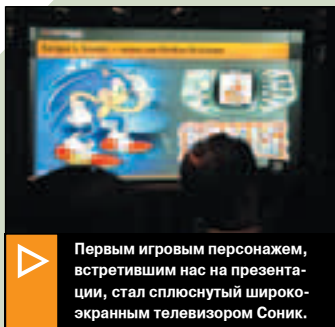
■ Tomb Raider

- Жанр: action/aventure
- Количество игроков: 1
- Издатель: Eidos
- Разработчик: Core Design

Изюминка релиза заключается в том, что спина и прилегающие атрибуты Лары Крофт будут загроживать вам обзор как минимум в трех уровнях, созданных специально для дебюта сериала на платформе от Nokia.



Из стен своего токийского офиса Юджи Нака посетовал, что дела не позволяют ему воспарить над Лондоном.



Первым игровым персонажем, встретившим нас на презентации, стал сплюснутый широкоэкранным телевизором Соник.



Господа Ваньки, Раискинен и Тутти с примкнувшим представителем Sega of Japan верховодили мероприятием.

скачивает на свой N-Gage рефераты. Модно, продвинуто, удобно, полезно - а главное, совсем скоро.

➤ БУДЕМ ЗНАКОМЫ!

На страницах «СИ» мы еще не раз вернемся к теме N-Gage. Презентация в Лондоне показала, что комбинированный игрофон взаправду имеет шансы потеснить нынешнего лидера рынка от Nintendo. Конечно, при условии, что Nokia выберет правильную ценовую политику и не допустит каких-либо крупных маркетинговых просчетов. Срабатывает ли здесь традиционная модель продажи аппаратов ниже себестоимости в расчете на выручку от реализации игрового ПО и оплаты пользователями онлайн-сервисов? Хотелось бы надеяться. Давайте пожелаем компании удачи, а сами потихоньку начнем готовить себя к мобильной онлайн-гейм-революции. Ведь, как уверяют Nokia и Sega, она буквально за углом... ■

ность N-Gage, не нашедшая особого отражения в доступных на премьере демо-версиях, - богатейшие онлайн-возможности. Пока только Kart Racer предлагает геймерам многопользовательскую игру при помощи интерфейса Bluetooth (позволяющего совместимым устройствам поддерживать беспроводной контакт на расстоянии нескольких метров), но в кузницах раз-

работчиков уже зреет немало проектов, где онлайн-геймплей будет стандартом. Это многопользовательские RPG, командные шутеры с видом от первого лица, спортивные состязания, тактические игры. Фактически, сетевая природа предлагаемых развлечений, немислимая на классических портативных системах, и есть основной козырь Nokia. Если владелец GBA

стоит перед простым выбором - играть или не играть, то обладатель N-Gage подобно фантастической хайтек-рыбине вольготно бороздит глубины цифровой среды: в перерывах между сеансами игры он отвечает на звонки, перекидывается с друзьями текстовыми сообщениями, принимает картинки и фотографии, слушает радио и MP3. Еще человек новой формации

ОБЛАДАТЕЛЬ N-GAGE В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ СЕАНСАМИ ИГРЫ ОТВЕЧАЕТ НА ЗВОНКИ, ПЕРЕКИДЫВАЕТСЯ ТЕКСТОВЫМИ СООБЩЕНИЯМИ, ПРИНИМАЕТ КАРТИНКИ, СЛУШАЕТ РАДИО И MP3.



GORÉ

ПЕРВАЯ КРОВЬ



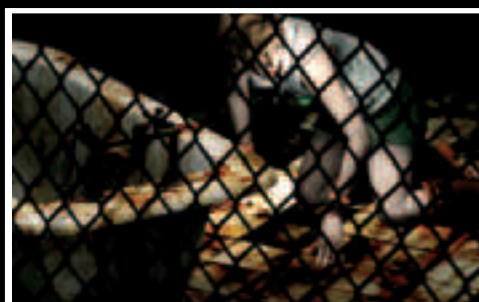
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
Copyright © 2002 CRYO. Developed by 4Druers Software Inc. Programmed by Pyecon Pty Ltd. Engine by Slam Software. Published by CRYO. All rights reserved.

ХИТ?

SILENT HILL 3

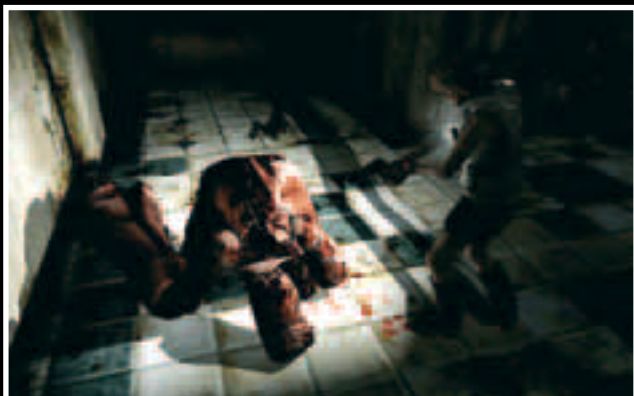
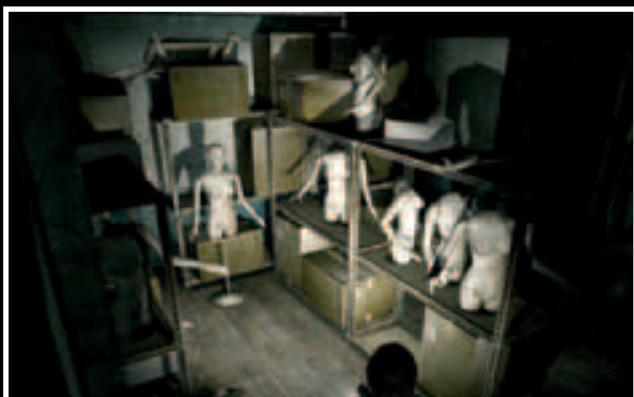
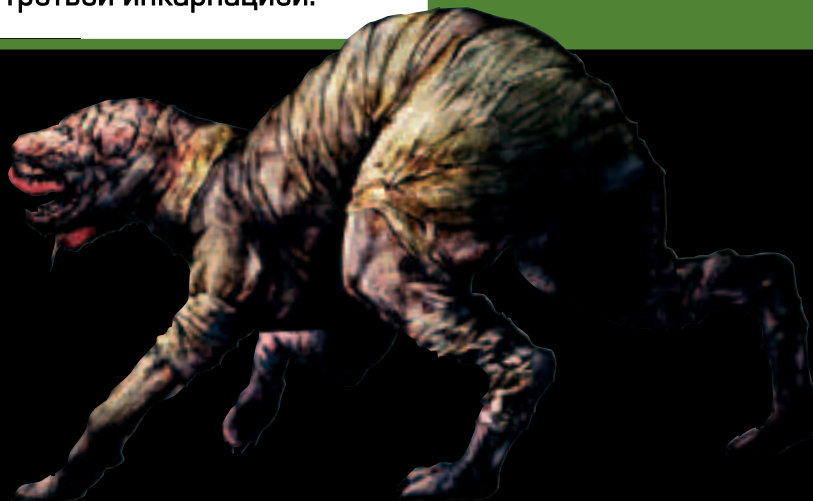


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ОНЛАЙН: <http://www.konamityo.com/sh3/> ■ ДАТА ВЫХОДА: 24 июня 2003 года (США)



Строго говоря, есть два основных подхода к специфическому поджанру survival horror. Первый – резко выпрыгивающие из-за угла зомби, стрельба по боссам из базуки, ноль рефлексии и хэппи-энд с неизбежным взрывом лаборатории. Второй – крутой спуск по канализационной трубе в дебри подсознания, торжествующий символизм, фрейдистские нотки и паническая боязнь темноты, скрывающей все страхи мира. Воплощение первого подхода – незабвенный сериал Resident Evil. Второй подход вы найдете в Silent Hill, обзаводящемся третьей инкарнацией.

ХИТ?



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Она всегда ненавидела парки аттракционов. С самого детства. Маленькая Хэзер чувствовала фальшь веселья напоказ: нахальные клоуны, приторно-липкая сахарная вата, дурацкие хлопушки, плюшевые зайцы в тире – все, что так радовало подружек, у нее вызывало брезгливое отвращение. Родители «капризам» дочери особого значения не придавали, строго придерживаясь мнения, что

ку съежиться и передернуть плечами. Сунув руки в карманы, она нащупала в одном из них складной нож. Пелена тумана чуть разошлась – настолько, чтобы явить плюшевого зайца с вырванными глазами-пуговицами, висящего на ржавой железной перекладине. Решившись сделать несколько шагов, Хэзер услышала нарастающий топот. В виски ударила кровь. Собака? Клубящиеся испарения не давали рассмотреть, что происходит впереди – там, откуда приближался звук. За спиной вдруг взвизгнула шарманка, вы-

«Наша цель – превзойти ожидания аудитории. Выпустить проект, позволяющий почувствовать то, что не дают нам ощутить другие формы медиа – романы или кинофильмы».

дети обязаны любить клоунов и фейерверки. Теперь же Хэзер словно провалилась в подзабытый детский кошмар – луч фонарика выхватывал из туманного сумрака смутно знакомые очертания давно заброшенных каруселей, помятые витые заграждения, облупленные стены вагончиков с оборванными афишами. Зябкий ночной ветерок нашел дорогу под жилет, заставив девуш-

водя странную мелодию, и вспыхнувшая разноцветными огоньками карусель со скрипом начала вращение. Обомлев, Хэзер какое-то время не могла отвести взгляд от набирающих ход обшарпанных, переломанных лошадок – а когда нашла силы обернуться, увидела, как мчащаяся прямо на нее тень превращается в заматанное бинтами животное с раздвоенной головой...

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

Silent Hill – PS one, 2 февраля 1999 г. (США), 4 марта 1999 г. (Япония), 13 октября 2000 г. (Европа)
Silent Hill 2 – PlayStation 2, 26 сентября 2001 г. (США), 27 сентября 2001 г. (Япония), 23 ноября 2001 г. (Европа)
Silent Hill Play Novel – Game Boy Advance, 21 марта 2001 г. (Япония)
Silent Hill 2: Restless Dreams – Xbox, 21 декабря 2001 г. (США), 22 февраля 2002 г. (Япония), 4 октября 2002 г. (Европа)
Silent Hill 2: Saigo no Uta – PlayStation 2, 4 сентября 2002 г. (Япония)
Silent Hill 2 – PC, 3 декабря 2002 г. (США), 28 февраля 2003 г. (Европа)
Silent Hill 3 – PlayStation 2, 24 июня 2003 года (США)



Хэзер что-то не особо боится паукообразного монстра — то ли надеется отстреляться из пистолетика, то ли рассчитывает на чью-то помощь...

И ХОЧЕТСЯ, И КОЛЕТСЯ

«Мы делаем игру, которая будет настолько страшной, что люди попытаются бросить ее — но продолжают играть, потому что не найдут сил оторваться» — улыбаются Кадзухидэ Накадзава (Kazuhide Nakazawa). Новопеченный режиссер сериала уверен, что даже после того, что игроки пережили в первой и второй частях Silent Hill, они не будут разочарованы. «У большинства геймеров наверняка уже сформировалось собственное мнение относительно того, каким будет Silent Hill 3. Наша цель — превзойти ожидания аудитории. Выпустить проект, позволяющий почувствовать то, что не дают нам ощутить другие формы медиа — романы или кино-

Упор сделан на детализацию мрачных интерьеров, особое внимание уделено различным графическим фильтрам и проработке освещения.

фильмы». По словам Накадзавы, опирающийся на два приквела Silent Hill 3 станет «новой формой, новой градацией ужаса». Судя по тому, с каким усердием на протяжении вот уже года команда из сорока с лишним человек трудится на двадцатом этаже небоскреба в центре Токио, все будет именно так, как надеется режиссер.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Задача, стоящая перед разработчиками, действительно непроста.

Шутка ли — сделать достойный сиквел самой страшной из существующих видеоигр! В случае с Silent Hill 2 ситуация была чуть легче: переход с PS one на PS2 уже обуславливал резкий скачок в плане визуального исполнения игры, помогая авторам воплотить многое из того, что по причине несовершенства технологий невозможно было сделать на предыдущей платформе. Хотя SH3 использует тот же движок, что и вторая часть, он подвергся серьезной модерниза-

ции. Знаменитый туман, когда-то маскировавший неровности графики, теперь окончательно перешел в категорию «атмосферных» спецэффектов — причем присутствует он лишь во вступительном эпизоде в парке аттракционов. Упор сделан на детализацию мрачных интерьеров (кстати, заметно разнообразились текстуры — создатели поднаторели в освоении хитростей программирования для PS2) и, конечно, особое внимание уделено различным графическим фильтрам и проработке освещения — одной из ключевых деталей, вдыхающих жизнь в мир Silent Hill. Богатый технический инструментарий позволил развернуться фанта-

ИНТЕРВЬЮ

На вопросы журналистов отвечают режиссер игры Кадзухидэ Накадзава (КН) и автор сценария Хироюки Оваку (ХО).

События происходят в Сайлент Хилле? В роликах мелькает поезд метро — но ведь в городке нет подземки...

КН: Метро — из другого города.

То есть это совершенно другой город, или?..

КН: Ну... да и нет. Вы узнаете об этом по ходу игры.

Сериал всегда отличался запутанностью сценариев, но Silent Hill 2 чуть проще первой игры в плане того, как связаны различные сюжетные линии и концовки. SH3 структурирована как вторая часть или история ветвится, как в оригинальной SH?

ХО: Пока рано говорить о чем-то конкретном. Должен вас заверить, что сюжет SH3 не противоречит событиям приквелов, хотя и вносит в повествование совершенно новые элементы.

Кто-то сравнивает Silent Hill с фильмами Дэвида

Линча, кто-то — с романами Стивена Кинга. Что повлияло на вас в процессе создания игр?

ХО: Мы постоянно находимся под впечатлением от каких-то фильмов — новых, старых. Например, для нас знаковой стала картина Эдриана Лайна «Лестница Якова» (Jacob's Ladder). Конечно, очень повлияли романы Кинга.

А что у Кинга вам нравится больше всего?

КН: Хм... наверное, рассказ «Туман» из сборника «Команда скелетов». И «Кэрри».

За счет чего Silent Hill 3 будет выделяться на фоне игр-предшественниц?

КН: Если коротко, то SH3 станет самой страшной игрой сериала. Кое-кто у нас в команде не мог воплотить все свои идеи в предыдущих частях, и вот теперь люди свободно реализуют их здесь — это касается как визуальной стороны, так и сценария. Плюс во время работы над приквелами мы получили немало уроков, и весь этот опыт позволит сделать игру по-настоящему пугающей.

ХО: Мы хотим заставить геймеров забыть о реальном мире, полностью погружая их в мир Сайлент Хилла.

Общий вопрос: что способно напугать вас самих?

КН: Сложно сказать... это точно не враги, резко выпрыгивающие у вас из-за спины, или что-то вроде того. Мы хотим вызвать... крадущееся ощущение ужаса, постепенно нагнетающееся внутри вас. Это когда вы видите персонажа или предмет, и не можете сразу определить степень его опасности, враждебности.

Некоторые геймеры жалуются, что за сюжетами ваших игр сложно уследить. Как вы к этому относитесь?

КН: Знаете, очень легко придумать простую и понятную историю. А действительно страшным может быть только что-то неведомое, неизученное, непонятное. Поэтому мы не любим объяснять и разжевывать историю игры — и планируем придерживаться такого же подхода и впредь.

Sound BLASTER Audigy 2

ВЫБОР РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР,
МЕЧТА ГЕЙМЕРОВ

Paris-Dakar™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™

Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III

Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003

Supports Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Услышать противника прежде, чем он вас заметит – теперь это стало возможным благодаря технологиям EAX ADVANCED HD и 6.1 Surround, примененным в новой 24-разрядной звуковой карте Sound Blaster Audigy 2, отмеченной знаком качества THX. Лучше побеждать, чем терпеть поражение!



CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa, Polska, ul. Bzowa 21; tel.:
+48 22 853 02 66;
e-mail: info@creative.pl;
<http://www.europe.creative.com>;
Technical support e-mail:
support@europe.creative.com;
Technical support line: +353 1 8066967
www.europe.creative.com/audigy2

Distribution:

DEALINE, tel.: +7 095 989 2222; Elko Moscow, tel.: +7 095 234 2845; ELST Co. Ltd, tel.: +7 095 728 4060; Euclid, tel.: +7 812 102 4300;
RSI Ltd., tel.: +7 095 907 1101; White Wind Ltd., tel.: +7 095 745 8464.

Authorized Resellers:

Citilink, tel.: +7 095 745 2999; Lizard, tel.: +7 095 799 5398.

©Copyright 2005, Creative Technology Ltd. Creative, EAX и Sound Blaster – являются зарегистрированными торговыми марками Creative Technology Ltd.

Advanced HD и Audigy являются торговыми марками Creative Technology Ltd. THX является зарегистрированной торговой маркой THX Ltd.
Все прочие фирменные знаки и названия продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев.
Все спецификации могут быть изменены без предварительного уведомления. Действительные продукты могут в незначительной степени отличаться от изображений.

зии сценариста Хироюки Оваку (Hiroyuki Owaku), на этот раз пожаловавшего главную роль уже знакомой нам Хэзер (Heather) – на первый взгляд совершенно обычной современной девушке.

ПОДУШКОЙ НЕ ОТОБЬЕШЬСЯ!

Пролог помогает освоиться с управлением: можно выбрать классическую схему из Resident Evil, когда направление движения приходится корректировать в зависимости от положения персонажа, или более интуитивный вариант, где персонаж всегда двигается в указанном направлении без поправки на перспективу – эта схема знакома по Metal Gear Solid или Parasite Eve. В парке аттракционов происходит первая встреча Хэзер с врагами, гротескными пародиями на собак и гигантскими мумиями. У игрока

Способ положить конец кошмару – сделать решающий выбор, который определит не только судьбу Хэзер, но и будущее человеческой цивилизации.

есть выбор – расправиться с ними при помощи ножа или просто прошмыгнуть мимо, пользуясь подвижностью героини и неповоротливостью этих тварей. В бою отныне позволено блокировать атаки противников, снижая уровень наносимого вам вреда, а также бить поваленного врага ножом, трубой или просто каблуком сапога, мешая подняться (впоследствии, кстати, можно будет подбрасывать противникам кусок мяса, переключая их внимание с Хэзер на более легкую добычу). Когда девушка, спасаясь бегством от мчащегося за ней по американским горкам поезда, падает с внезапно обрывающегося полотна, оказывается, что весь эпизод в парке развлечений – просто кошмарный сон. Хэзер просыпается за столом в закусочной.

SURVIVAL PSYCHOSIS

Впервые за всю историю сериала мы оказываемся в совершенно нормальном окружении, лишенном потустороннего антуража, мрачного сумрака, клубящегося тумана и зернистого шума наложенных на изображение фильтров. Перекинувшись по телефону парой слов с отцом, девушка направляется за покупками, и тут с ней пытается заговорить мужчи-



на лет сорока пяти, представляющий Дугласом Крвантом (Douglas Crevant), детективом. Он хочет обсудить с Хэзер обстоятельства ее рождения, но девушка, напуганная недавним сном и настороженная настойчивостью незнакомца, забегают в туалет и выбирается оттуда через окно на соседнюю с супермаркетом аллею. Довольная тем, что ей удалось избавиться от непрошеного компаньона, она направляется вдоль по аллее... не замечая, что чем дальше она идет – тем сильнее блекнут цвета, тем-

Игра должна в первую очередь испытать наши нервы, и оружие здесь нужно лишь для того, чтобы поддерживать героиню в живых.

неет пейзаж и громче становится странное эхо. Девушка подходит ко входу в супермаркет, открывает дверь – и мы видим, что преобразование завершено: люди исчезли, стены испещрены трещинами и следами ржавчины, редкие мигающие лампы дневного света лишь подчеркивают зловещую темноту лабиринта коридоров, по которым разносятся треск, скрежет и чьи-то стоны, переходящие в протяжный вой. И пусть Хэзер находится не в Сайлент Хилле, этот затерянный в лесах городок все равно нашел способ поглотить ее, выдернуть из реальности и втащить в свой мир – зачем, с какой целью? Первым шагом на пути к разгадке становится встреча с таинственной Клавдией (Claudia) – женщиной, говорящей о том, что Хэзер «с окровавленными руками приведет их в Рай», и что все происходящее – «деяние бога». Спустившись на грузовом лифте в подзе-



Алгоритмы освещения дают Splinter Cell прочихаться расчихучим прочихом. Ну, или примерно так.

ТЕКСТОВЫЙ УЖАСТИК

Наиболее необычная из существующих инкарнаций Silent Hill имеет подзаголовок Play Novel и являет собой переложение первой части игры в формате GBA. Она реализована в виде интерактивной книги – игрок читает появляющийся на экране текст, рассматривает картинки и время от времени выбирает один из нескольких вариантов развития событий. В качестве бонуса предусматривается сбор коллекционных карточек, которыми можно обмениваться с друзьями, соединив свои GBA линк-кабелем. Фактически перестав быть игрой ужасов (ну кого испугает анимированный в три кадра монстр, полученный в нагрузку к страничке текста?), этот квест остается любопытным японским артефактом, так и не переведенным на английский язык.

мелье со стенами, состоящими из пульсирующей, подернутой артериями плоти, девушка в отчаянии кричит: «Если это сон, когда же я проснусь?» Однако это не сон, и единственный способ положить конец кошмару – пройти через все круги ада, узнав тайну своего происхождения и сделав решающий выбор, который определит не только ее судьбу, но и будущее человеческой цивилизации.

НЕЗДОРОВЫЙ ПОДХОД

Распространенная Konami демо-версия для прессы не слишком продолжительна и призвана показать сильную завязку Silent Hill 3, в то время как представленные на

нескольких выставках версии были сконцентрированы на сценах, происходящих дальше по ходу игры. Это, к примеру, встреча с боссом-червяком, высывающимся из отверстий в канализационном коллекторе и пытающимся ухватить героиню одной из двух зубастых пастей. Суть схватки заключается в том, чтобы предугадать, из какой трубы чудовище высуется в следующий раз, и стрелять только тогда, когда его

Ощущение полной незащищенности усиливает беспокойное звуковое сопровождение, на редкость удачно переплетенное с неожиданно лиричным саундтреком.

пасть раскроется полностью. Расширившийся арсенал включает огнемёт и ручной пулемёт – на недовольную реакцию фанатов, посчитавших, что эти виды оружия опасно приближают SH3 к «выродившейся» Resident Evil, авторы отвечают, что использоваться новые «стволы» будут не так активно, как в RE, и вся команда разработчиков очень внимательно следит за тем, чтобы игра не потеряла свой накал, превратившись в простой боевик. Silent Hill 3 должна в первую очередь испытать наши нервы, и оружие здесь нужно лишь для того, чтобы поддерживать героиню в живых – а никак не для того, чтобы обезопасить ее от ужасной реальности. Ощущение полной незащищенности усиливает беспокойное звуковое сопровождение, на редкость удачно переплетенное с неожиданно лиричным саундтреком: над игрой работает бессменный автор музыки сериала Акира Ямаока (Akira Yamaoka). Ямаока стал для Konami настоящим открытием – нет никаких сомнений, что он до-

стоин входить в число самых талантливых игровых композиторов Японии наравне с Ясунори Мицудой (Yasunori Kitsuda) из Monolith Soft и Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu) из Square. Четыре вокальных композиции, записанные в Лос-Анджелесе с англоязычной исполнительницей, по мнению Ямаоки, должны стать дополнительной ниточкой, связывающей играющего со вселенной Silent Hill.

ЛИХА БЕДА НАЧАЛО!

Свежие скриншоты и новый видеоролик на нашем диске помогут вам глубже прочувствовать настрой этого, без сомнения, интереснейшего проекта. Судя по тому, что видели мы, Silent Hill 3 обладает всем необходимым багажом сто-процентного хита: игра красива и умопомрачительно страшна, может похвастаться нетривиальным сюжетом, привлекательной героиней, уникальной пугающей атмосферой, кучей загадок, неплохой проработкой боев и прекрасной озвучкой. Вдобавок она несет на себе ту самую печать сумасшедшего гения, которая всегда отличала игры серии Silent Hill от всех остальных попыток других компаний разработать золотую жилу, так удачно открытую авторами Resident Evil. ■

Говорите что хотите, но Клавдия напомнила нам злобную близняшку Леголаса. Малышей разлучили в детстве, и девочку кормили исключительно толченым мелом.



▼ Определенно, шеф-повар сегодня в ударе. Оцените размер порции – щедрость неслыханная.



ХИТ?

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts
■ РАЗРАБОТЧИК: The Collective ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ОНЛАЙН: <http://www.lucasarts.com/products/indiana/default.htm>
■ ДАТА ВЫХОДА: Xbox (25 февраля 2003), PC (18 марта 2003 года), PlayStation 2 (2 мая 2003 года)

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU

Потом началось повальное увлечение компьютерными игрушками, и видео отошло на второй план. Я недоумевал, каким образом какая-то Лара, никому не известная девушка с привлекательно непропорциональными формами, буквально на одном дыхании отобрала лавры Археолога всех времен и народов у именитого прототипа Гаррисона Форда? Неужели и в археологии все решают гитарные формы? Вырождаемся...

Ну да не будем о нравах. Сейчас справедливость на грани восстановления. Уже отгремели хитовые Indiana Jones and the Fate of Atlantis и Indiana Jones and the Infernal Machine. Лара элегантно покачнулась на своем пьедестале, частично уступив площадку слегка неуклюжему коллеге. Индиана снова запал в сердца молодежи, как когда-то его

телевизионный аватар. И сегодня моя святая обязанность порадовать вас радующим анонсом – грядет выход очередной серии приключений.

ДЕКОРАЦИИ

На этот раз профессор археологии отправляется на поиски легендарного Драконьего Глаза. Черная жемчужина с экзотическим названием, по слухам, призвана давать обладателю власть над умами и телами целых народов. Она появилась более двух тысяч лет назад, чтобы император Чин Ши Хуанг-ти смог восстановить целостность Китая, разобщенного междоусобицами. Долгое время ее местонахождение было окружено тайной, которая рассеялась лишь в 1935 году. Множество источников (как проверенных, так и не очень) сходились на том, что магическая драгоценность покоится в усыпальнице императора.

С трудом верится, но трилогии Джорджа Лукаса и Стивена Спилберга уже 15 лет! Точнее сказать 10–20, учитывая, сколько времени требовалось на производство новой серии. Бог мой, как давно... Казалось, еще вчера я, забив на уроки и родительскую лесопилку, с восторгом запихивал пиратскую кассету в приемник старенького, издавшего виды видеоплеера. Немного поиграв трекингом, экран уже в двадцать восьмой раз показывал нетленный холмик Лукаса, и я на пару часов забывал про все и вся.

ХИТ?

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

На планете: Сан-Рафаэль, Калифорния.
В Интернете: <http://www.lucasarts.com>
Одна четвертая холдинга Lucas Group, состоящего из:
Lucasfilm – один из общепризнанных лидеров в кинематографии. Помимо собственно походов Индианы, на их совести производство эпических «Звездных войн».
Lucas Digital, состоящий, в свою очередь, из двух подразделений – Industrial Light & Magic (ILM) и Skywalker Sound, отвечает за специальные видео- и аудиоэффекты.
Lucas Licensing – своеобразная бухгалтерия. Здесь ребята трудятся в поте лица, пытаются продать все, что фабрикуется другими тремя компаниями.

Разумеется, на такую приманку клюнула пара хищных рыбешек. Одна из них – маниакальный паяц, усами дьявольски напоминающий Чаплина. Для Германии, собирающейся поработить мир, подобная реликвия стала бы панацеей. Легко меняющая честь на золото, к поискам присоединяется подкупленная нацистами группировка китайских мафиози (или попросту Триада). Маршалу Каиа, вхожему в коридоры власти, ничего не остается, как

поручить поиски лицу, не преследующему корыстные цели. Лицу, для которого историческая ценность артефакта несоизмеримо важнее магических качеств. Лицу... Одним словом – вашей симпатичной москве, контролирующей Инди. Согласитесь, миссия именно для парня с хлыстом на поясе, револьвером в кобуре и шляпой набекрень. К тому же это неплохая подготовка к путешествию во дво-

рец к магарадже (время действия указывает на то, что сразу после этого приключения Индиана вступил в схватку за камни Шанкра в фильме «Индиана Джонс и Храм Судьбы»). Не обойдетесь вы и без прекрасной длинноногой спутницы – китайское правительство ведь все понимает. Маршал субсидирует вас такой очаровашкой под профессиональным псевдонимом Мэй Йинг. Ну, знаете, вещи таскать, револьвер перезаряжать, мало ли для чего дамы в разборках используются (всем фанатам Лары – не брызгаться слюной!).

СЪЕМКА

Перейдем к обещаниям. Самое располагающее к доверию – трехмерный шутер с элементами adventure. По законам жанра, установленным еще прародителем Инди Джорджем Лукасом, чтобы попасть в трижды проклятую гробницу придется облететь чуть ли не весь земной шар. Помните муки героя Джеки Чана в «Доспехах Бога 2»? Примерно тот же подвиг предстоит повторить герою –

найти и захватить три составляющих ключа от гробницы, печати Зеркала Мечты. Поиски будут кидать парочку и в джунгли Цейлона, и в подводный дворец в Стамбуле, и на тихие улочки Праги, и в трущобы Гонконга. Промежуточными стадиями станут немецкая секретная база подводных лодок и искусно запрятанная высокогорная крепость. Изюминкой станет гробница императора в Китае. Игроку предоставляется определенная свобода действий и выбора, в некоторой степени сдерживаемые ходом повествования. Разработчики попытались максимально воссоздать картинку, которую так успешно Спилберг намотал на бобины полтора десятилетия назад: сверхзвуковая скорость смены кадров, за которой едва поспевает взгляд и множество ловушек и головоломных квестов, ставших своеобразной визитной карточкой героя. Не менее привычной можно назвать ту толпу оппонентов, с которой придется разобраться. Да здравствует Голливуд, где один в поле воин. Цейлон встретит Инди ловцами жемчуга, оше-



THE COLLECTIVE

На планете: Ньюпорт, Калифорния.
В Интернете: <http://www.collectivestudios.com>
Относительно молодая команда The Collective родилась в 1997 году, будучи основанной рядом ветеранов игрового бизнеса. За прошедшие годы стараниями разработчиков увидели свет неплохие проекты, в числе которых Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen (PC) и римейк исторически достоверных фактов из жизни офиса «Людей в черном» (PC, PS one). Широкое признание пришло к команде после недавнего выхода Buffy the Vampire Slayer (Xbox) – приключенческой игры, удивительно точно передавшей атмосферу и юмор одноименного телесериала.

Знакомьтесь – ходячая лампочка Ильича. Остается выяснить, будет ли эта «лампочка» биться током?



ХИТ?

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



▼ Ну как с такими красотками на кулаках биться? Так, на всякий случай боевую стойку займу. Может, испугаются?

▼ Чем-то кадр напоминает Rainbow 6. Просто боли в сердце. Не хватает бросить гранату и снова закрыть дверь!



тинившимися кривыми кинжалами; Прага – хладнокровными агентами Гестапо; Стамбул совместит нацистских солдат и местный колорит. Гонконг и Китай поприветствует археолога всеми прелестями восточных единоборств, демонстрируемых агентами Триады. В гробнице вам встретится еще и нечисть, существенно покалеченная временем и разложением, но не исчерпавшая жажду крови. Кроме того, приготовьтесь к серьезным баталиям с боссами, среди которых будут появляться такие твари,

как гигантское головоногое и зомби. Наплотив столько неприятеля, заблудившиеся разработчики позаботились о том, чтобы арсенал Инди никогда не пустовал. Помимо зарезервированных кнута и револьвера, вы сможете интерактивно «общаться» с окружающим его миром. Например, позаимствовать у откинувших копья противников катаны, винтовки, автоматы, гранаты. Также за оружие вполне сойдут лопаты, стулья и ножки столов, любовно оторванные мощными конечностями. Ну а если все

средства увещевания на расстоянии истощены, можно вспомнить молодежные боксерские стычки в колледже и попросту намылить шею нападающему, что называется, голыми руками. Короче, по словам героини «Индианы Джонса и Храма Судьбы»: «Все средства хороши!»

КАСТИНГ

Осталось разобраться с мелочами. Движок к игре взят из Buffy the Vampire Slayer. Разумеется, не содран – добавлены некоторые новые

прибамбасы. В частности, все герои (как Инди, так и его оппоненты) были любовно отрисованы аниматорами вручную. От motion capture на этот раз решили отказаться. Сыграл фактор времени – доработка движения существенно уменьшала затраты времени. Выигранное время было потрачено на проработку деталей. Например, вместо отрисовки боя занимались детализацией приемов персонажей и проработкой разных боевых стилей для недругов отважного археолога. Кроме того, по клятвенным за-

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

ХИТ?

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

Триада изначально существовала в виде группы взаимопомощи и самозащиты. Известно, что на протяжении двух с половиной веков она вела борьбу против маньчжурского ига. Свое объединение участники этого общества называли священным союзом трех стихий – Неба, Земли и Человека, что и отражается в названии.



▼ Урамаваши в разрезе. Уж не знаю, плюется этот гад электричеством или нет, а только после такого удара у него точно искры из глаз посыплются...



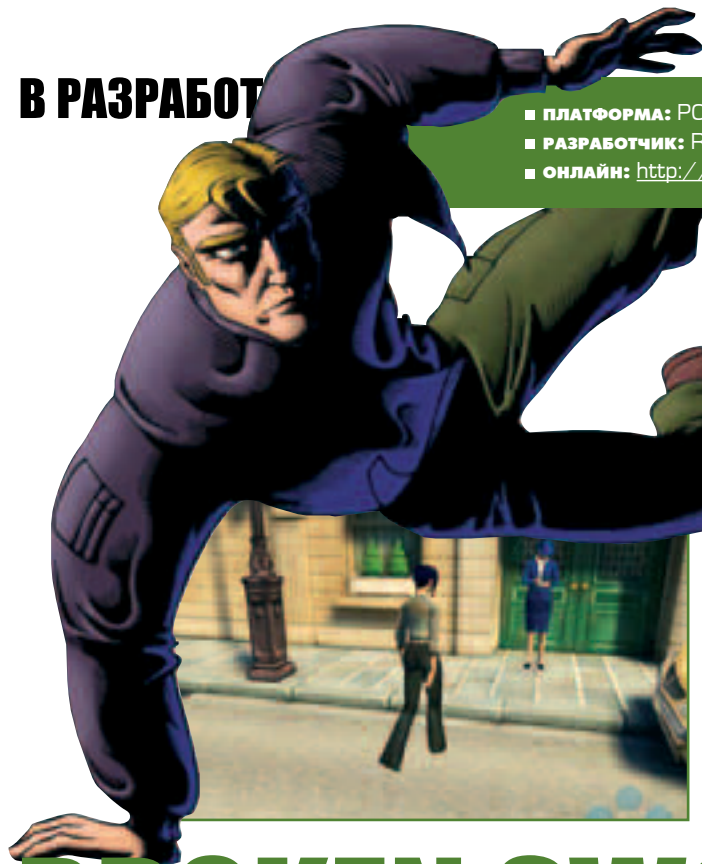
верениям, игрок будет приятно удивлен всем ассортиментом возможных телодвижений главного персонажа: удар хлыстом, лазанье по веревке, уклонение от ловушек и, конечно, оперирование транспортными средствами. Без последнего, по моему скромному мнению, вообще ни один уважающий себя шутер не обходится.

Еще одним новомодным прикрасом станет... сам Харрисон Форд. Разработчики считают, что он идеально исполнил свою роль в трилогии Спилберга. И по большей части потому,

что актер хорош и в роли бесстрашного искателя приключений на свои мягкие места, и в роли скромного профессора университета, у которого может сбиться речь от нескромного взгляда симпатичной студентки. Отдавая дань мастерству Харрисона Форда, главному герою даже прилепили лицо киноактера. В одном из интервью дизайнер долго плакал в жилетку корреспондента, подсчитывая, сколько часов он убил, сканируя голову актера и перегоняя ее в игру, кадр за кадром. ■

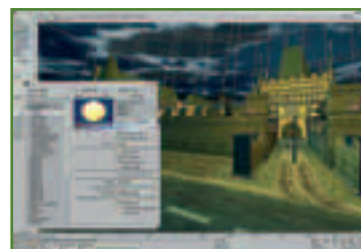


■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Revolution Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.brokensword3.com/> ■ ДАТА ВЫХОДА: 10 октября 2003 года



Вопросов о наличии клавиши «прыжок» в управлении, разработчики стараются избегать.

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON



ЧЕМ ЗАПАСАТЬСЯ

Примерные системные требования таковы: машина не должна быть меньше P 500, 3D-ускоритель (128 MB). Но не исключено, что понадобится и Pentium 600. Владельцев PS2 и Xbox эти проблемы не должны волновать.

Они нашли издателя! Известие, потрясшее мир в январе этого года. Они нашли его! Можно пить, гулять – хмурого утра не будет: за «Сломанный меч» крепко схватилась THQ. Они вместе еще и четвертую часть издадут, вот увидите. Сияющий Тим Уолш (THQ), крепко держащий руку не менее сияющего Чарльза Сесила (Revolution), – картина маслом. Поперетягивали из рук в руки контракт и договорились на 10-ое октября для PC, PS2 и Xbox. Версия для GameCube под большим вопросом.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Вспомним, как все начиналось. Новость о старте работ над продолжением Broken Sword облетела Интернет с невероятной скоростью. С такой же невиданной быстротой стали плодиться всевозможные слухи о будущей игре. Более всего почитателей Джорджа и его подружки Нико беспокоило графическое оформление игры, а именно – будет ли новый квест выполнен в модном 3D или все-таки останется верен своим традициям, старой доброй двухмерной графике. Всеобщее любопытство удовлетворил директор компании Чарльз Сесил. В интервью сайту Adventure Fan он заявил: «BS3 сохранит стиль своих предшественников. Он также будет выдержан в стиле мультфильма... Конечно, все будет управляться 3D-движком, но мы используем эту технологию только для

того чтобы создать более четкую анимацию».

Казалось бы, вполне определенное и ясное заявление. «Сломанный меч 3» – двухмерный квест. Однако через несколько дней многие зарубежные и отечественные игровые порталы, ссылаясь на пресс-релиз, уверяли читателей в полном 3D-исполнении игры. Цитата из пресс-релиза: «Развитие новых технологий и использование возможностей трехмерного мира позволит нам создать зрелищную игру с неповторимой атмосферой». На сайте Revolution Software, куда тысячи игроков отправились за правдой, гробовое молчание (до сих пор, кстати). На официальном сайте игры похожая картина: кроме логотипа и даты выхода, ничего информативного не было. Неплохое начало для мистического квеста?

Надежды традиционалистов развеялись строчкой из интервью Сесила: «...геймплей строится на режимах скрытого передвижения, боевой системе и решении паззлов». Застывшая боль неизве-

стного поклонника игры на форуме, ей посвященной: «Я не буду управлять Джорджем стрелками. Это будет не Broken Sword!».

МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ДЕЛАЕМ

И началось... Увещевания со стороны разработчиков, что BS3 ни разу не action, что это adventure, что, в конце концов, это они сделали две первые части, и они лучше других знают, как создать хорошую игру! Уверения, что стелс-режим представляет собой не более чем решение очередной головоломки.

Моя позиция и позиция «СИ» – Revolution сделали In Cold Blood, прекрасное сочетание action, adventure и сильного сюжета. Убиваться и кидаться на мечи не стоит. В первом и втором BS было достаточно моментов, которые можно охарактеризовать как экшн. «Меч» с самого начала пропагандировал жесткий стиль квеста, насколько это вообще возможно. Смерть персонажа там была распространен-



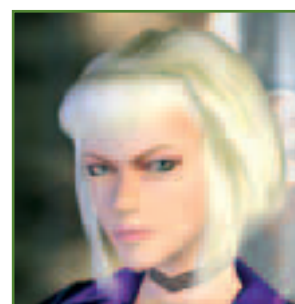
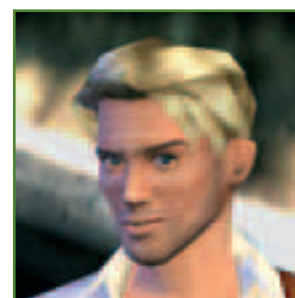
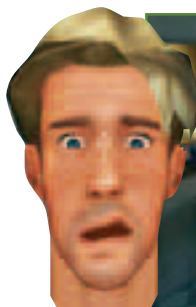


МЕЛОЧИ

В «Спящем драконе» ожидаются игровые локации следующих стран: Франция, Конго, Эфиопия, Англия. Как и прежде, Джорджа Стоббарта будет озвучивать Рольф Саксон. А система диалогов так же будет содержать рисованные иконки.



Не уверен насчет клавиши «прыжок», но «бег» нужен обязательно.



ным явлением. Ваш покорный слуга с упованием отпахал половину второй части, забыв о сейвах, и был вероломно зарезан. Запомнил на всю жизнь.

Создатели BS3 открыто заявляют: «Традиционные point&click-квесты умерли (не принимайте высказывание за реквием по жанру – прим. автора), и кому как не Revolution Software привносить инновационные идеи в жизнь». Одно из главных обвинений в устаревании 2D-квестов, из тех которое мы принимаем, следующее: «Двухмерные квесты люди делают на протяжении десятилетия. Все что можно было попробовать на этом поприще, уже воплощено. Игроки начинают скучать». Подписываемся.

В BS3 игрок не будет обязан постоянно принимать мгновенные решения. Да, это кивок в сторону adventure. Но вопросов о клавише «прыжок» в управлении BS3 разработчики стараются избегать.

ЗА КОЗЛА ОТВЕТИШЬ!

Во всех интервью вспоминают знаменитый пазл с козлом из первой части. Для тех, кому этот двурогий испортил жизнь: «Попытайтесь спуститься по лестнице. Затем как можно скорее используйте бревно слева». Это действие, несвойственное для квестового жанра, стало классикой маразма. Козлиная загадка исчезла в GBA'шной версии (неудивительно, с тамошним-то управлением), что тут же отметили бурным ликованием все пострадавшие игроки. Разработчики, задетые за живое таким поведением своих поклонников, пообещали не повторять ошибок. Но... как известно, в BS3 вернутся тамплиеры. А следовательно, и знак Бафомета. Без козлиц все-таки не обойдется. Аргх!

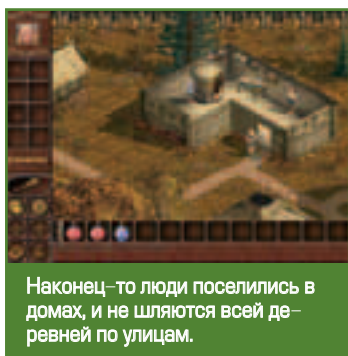
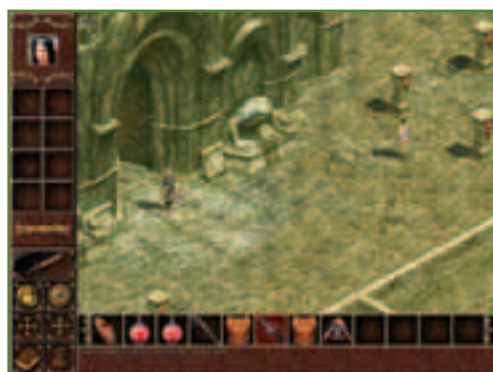
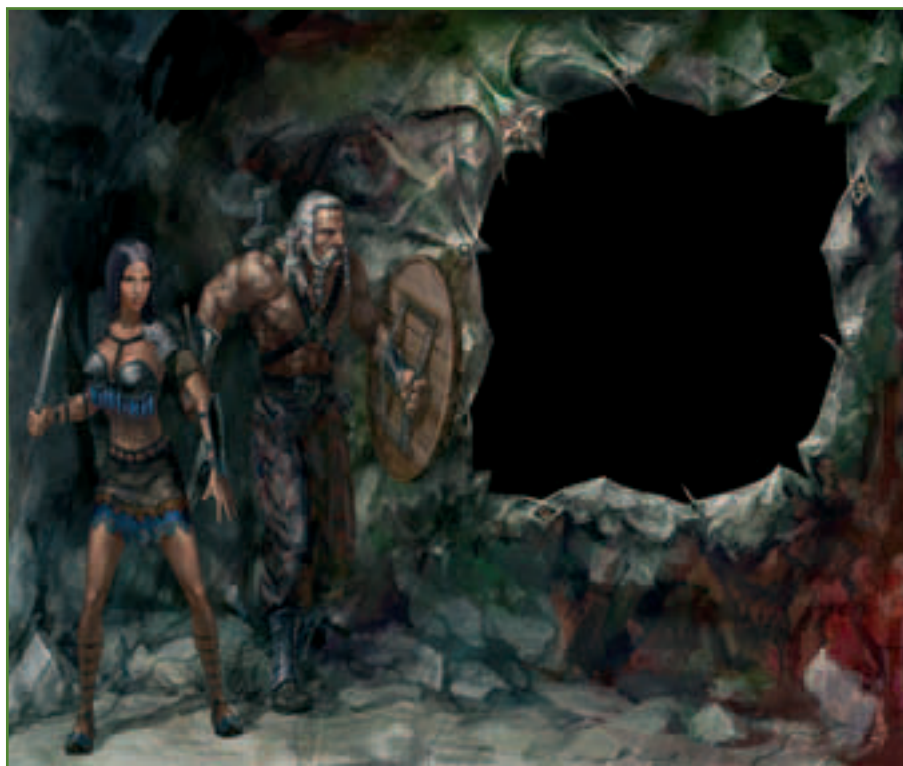
Чарльз Сесил: «BS должен стать трилогией. Он с самого начала был заточен

под это. Мы долго оставляли игрока без ответа, и вот пришло время раскрыться: игрок узнает многое о древних цивилизациях, пирамидах и тех же тамплиерах». Цитата, достойная занесения на каменные плиты.

Я СМОТРУ НА ЭТИ ЛИЦА

Первое впечатление – изменения в имидже героев. Как и Юна из FFX-2 (стеснительная пай-девочка одела короткие шортики и достала два «убий всех» пистолета) Джордж Стоббард – наивный американец, над которым все время подтрунивают создатели-англичане, – в BS3 приобретает черты борца за независимость. А Нико, в общем-то приличная и по-европейски строгая девушка, томно взирает на нас с плакатов. Разработчики уверяют, что, боже упаси, не меняли характеров героев, просто сделали их немножко современными. Росс Харстхорн, дизайнер игры: «Мне кажется, людям не нужен простой римейк первой и второй части». А может, именно этого они и хотят, Росс? ■

На официальном сайте игры похожая картина: кроме логотипа и даты выхода, ничего информативного не было. Неплохое начало для мистического квеста?



Наконец-то люди поселились в домах, и не шляются всей деревней по улицам.

КНЯЗЬ 2

Не ждали? Очень и очень зря. Хотя кто мог предвидеть, что герой из первой части перейдет в итоге на сторону Зла? Хотя и в этом есть свой плюс — теперь вы заведомо знаете почти все о негодяе, с которым придется иметь дело.

ГЕРОИ НОВОГО ВРЕМЕНИ

В фэнтезийной вселенной уживаются три великих народа: славяне, скандинавы и византийцы. Отсюда и происхождение героев игры. Ратибор — самый старший из потомков Титанов, князь деревни Борье. Византийка Анастасия — лучница с берегов Летающего Острова. Хельга — знахарка Нижнего лагеря. Княгиня Велислава — последняя из рода князей Черного Бора. Византиец Александр — ученик волхва. Викинг Эйнар — воин охраны торгового скандинавского корабля.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 SPOILER@GAMELAND.RU

«Князь. Легенды Лесной страны» считается одной из самых успешных отечественных разработок. Армия почитателей, которую игра обрела с момента выхода, — самое прямое тому доказательство. Собственно, активность жаждущих продолжения поклонников сыграла немаловажную роль при рождении концепции сиквела...

ПОЛУЧИТЕ И РАСПИШИТЕСЬ

Опробовав на деле рабочую версию игры, мы убедились в том, что проект создается строго с учетом пожеланий игроков. Суть геймплея, сама ценность, останется по большей части без изменений. Вместе с тем налицо заказной набор приятных нововведений и косметических доработок. На ваш вкус представлены шесть героев, чьи сюжетные линии пересекаются по ходу действия. Выбор компаньонов состоит чуть ли не из сотни NPC, обитающих во всех уголках Лесной страны. При этом половина из них присоединя-

ся к вам в любом случае — по сюжету. Учитывая, что в команде, помимо героя, могут находиться еще восемь добровольцев, прогулки по Лесной стране обещают быть нескучными — это точно. А теперь максимум вашего внимания. Персонажи научились бегать! Впрочем, забив до предела свой инвентарь, передвигаются они, как и положено, с трудом. Тут же вспомнился один из первых квестов, в котором требуется доставить набитый, наверное, кирпичами мешок до соседней деревни. Представьте крайне забавную картину, как прекрасная героиня неспешно обходит полчища агрессивно настроенных монстров, вставших у нее на пути.

НЕИЗВЕДАННЫЕ ТРОПЫ

При передвижении между локациями по карте вселенной в памяти сразу вырисовывается суровый образ Fallout. Все

эти квадраты, случайные встречи с монстрами... Как вариант, правда, пожелается плавать на корабле, а стало быть, не избежать водных баталий. Квесты отличаются немалым разнообразием. Да и вообще стало как-то свободнее дышать. Творить. Как пример, женским персонажем вы можете соблазнить противника, а затем хладнокровно прикончить мерзавца, который наверняка сбросит с себя все доспехи в порыве страсти. Ликуйте, ибо помимо всего прочего появилась возможность носить оружие сразу в двух руках, а любая смена одежды тут же отражается на модели героя. В игре используется все тот же двухмерный графический движок с изометрической перспективой, правда, несколько модифицированный. Улучшенная анимация персонажей, высокое разрешение, смена времени суток — самые яркие его приметы. Заказывали? ■

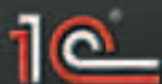
Суть геймплея, сама ценность, останется по большей части без изменений. Вместе с тем налицо заказной набор приятных нововведений и косметических доработок.

БАНДИТЫ БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, Я ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

Я КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



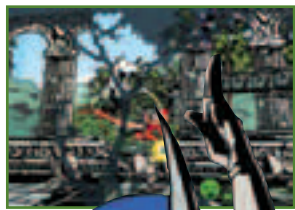
PAN VISION



GRIN



■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: action/platform ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.capcom.com>
 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2003 года (Япония), III квартал 2003 года (США, Европа)

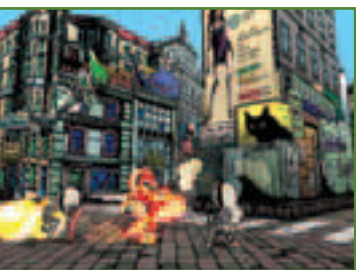


Признайтесь, вы ждали, что мы это скажем. Жугдэрдэмидийн Гуррага!



VIEWTIFUL JOE

В Сарсом вдруг вспомнили о своем романе с Nintendo и озаботились переводом легкого флирта в разряд плодотворного союза. На GameCube компанию одиночим Resident Evil составит пятерка спешно объявленных полуэксклюзивов, о наиболее лицеприятном из которых и пойдет сейчас речь.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Хочешь заручиться расположением казуалов, хардкорщиков и привередливого Перестукина – делай игры просто, со вкусом и чтобы глаз было не оторвать. В полном соответствии с данным постулатом команда, курируемая титулованными провизорами, смешивает под личиной Viewtiful Joe геймплей старой школы с популярными визуальными наворотами. Провизорами выступают продюсер монструозного робосимулятора Steel Battalion Ацуси Инаба (Atsushi Inaba) на пару с небезызвестным Хидэки Камия (Hideki Kamiya), многократно возглавлявшим чудотворную длань на кукольные зародыши Resident Evil 2 и Devil May Cry, отчего те в итоге изрядно выиграли. Viewtiful Joe всеми своими пикселями усиленно излучает особую Приставочную Простоту – ту самую, что обычно скрывает за собой месяцы кропотливой работы. Ершится помесь платформера и beat'em up. Три главных кнопки управ-

ления: удар рукой, ногой и прыжок. На шифтах – разучиваемые со временем суперприемы. Ненавязчивая обертка из cel-shading. Почти двухмерные фоны. Эффекты замедления от Вачовски, точнее – из гонконгских боевиков. Орды разноцветных карапузов. Красавец-сверхгерой трясется над линейкой спецвозможностей: когда та иссякает, он превращается в обычного Джо. Даже не Лимонадного. Это только на западный взгляд архимело – расценивать GameCube как SNES с клевой графикой. Для японцев возросшая мощь консоли не только повод для внедрения инноваций, но еще бесценная возможность воплотить проверенные годами, обожаемые аудиторией жанры на новой технической базе. Там, где гордый американский девелопер, решительно отринув все «отжившее свой век», завязнет в экспериментах по изобретению вело-

сипеда, японский разработчик трезво оценит находящиеся под рукой инструменты и соорудит что-нибудь знакомое, близкое, родное. Со спасением принцессы. Невероятно играбельное и динамичное. При таком подходе любой успешный оформительский изыск уже достаточен для перехода в потенциально хитовый статус, а уж коли геймплей, что называется, «тяготеет к корням» – игра и вовсе имеет неплохие шансы прослыть культовой. Представленные Сарсом видеоролики Viewtiful Joe громогласно возвещают торжество яростного old skool-геймплея (вспомните, кто авторы Final Fight – тут волей-неволей придется соответствовать), уступающего новомодным тенденциям лишь там, где дело касается внешнего вида игры. Нам подобный подход вполне по душе: наконец-то на GameCube объявится приличный сайд-скроллер. ■

Там, где американский девелопер, решительно отринув все «отжившее свой век», завязнет в экспериментах по изобретению велосипеда, японцы соорудят что-нибудь знакомое, близкое, родное.

SAMSUNG**ПРИНТЕРЫ SAMSUNG***с любовью*

товар сертифицирован



ПОДАРКИ ИЗ ШВЕЙЦАРИИ
с 14 февраля по 14 апреля

условия на WWW.SAMSUNG.RU

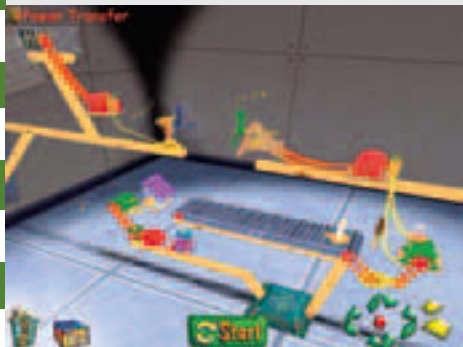
Москва (095) СИТЛИНК 745 2999; POLARIS 755 5557; VIST 159 4001; АЗТ Бизнес-Трэйд 742 8355; Белый Ветер 730 3030; Вобис 796 9228; Деникин 787 4999; Лизард 490 6536; М.Видео 777 7775; Олди 232 3009, 105 0700; Радом 232 2237; Роско 795 0400; Техмаркет 363 9333; Ф. Центр 472 6401; Формоза Академическая 775 2518; Электроника 158 2641; Элси 777 9779; **Санкт-Петербург (812)** IVC 346 8636; РАМЕС 327 8315; Алкор 542 5440; Компьютерная Служба 320 8080; Компьютерный Мир 303 9047; Компьютер-Центр "Кей" 325 3216; Ладога 325 8202; Мир Техники 393 5566; Мультимедиа 532 7708; РИК 327 3410; РИМ 325 3535; CONCOM 320 9080; Свєга Плюс 323 9383; **Баку (99412)** AZEL 937 371; **Владивосток (4232)** Infosys 266 150, 300 544; DNS 300 454, 404 500; GEG центр 221 889; **Волгоград (8442)** Players' Club 336 997, 978 555; VOGS'S 900 070/80; Байард 364 254, 362 298; ВИСТ-Волгоград 903 030, 301 919; Владыка, центр компьютеров и копиров 437 956, 414 448; Коммерческая картель "Криста" 965 147; Компьютер 931 958/9; Компьютерная компания "Криста" 340 000; 342 463; Телегон 730 692; Эльта 343 420/1; **Екатеринбург (3432)** АСМ 712 327; Формоза Екатеринбург 711 033; Клосс 659 549; Парад 294 822; **Иркутск (3952)** Анком 510 510; **Казань (8432)** Расходные материалы 924 370; **Калининград (0112)** ВЕСТЕР — ИНФО 353 919; **Краснодар (8612)** Okey 602 244; Sinko CJSC 555 040; Владос 622 541; Компьютерные Системы 699 894; Профит Плюс 679 019; **Курган (3522)** Орбита Холдинг 460 281; **Магнитогорск (3519)** Мультимедиа Центр 371 431; **Н.Новгород (8312)** Award 784 221; Апрель Сервис 343 635; Бытовая Автоматика 787 222; Ваш компьютер 305 733; Вист 784 478/9; Интегра 440 538; Интеркомпьютер 693 063/987; Ником-Медиа 341 389; Орион Систем 199 936; Роскомплутер 348 676/7; ЭВМ-Спектр 390 169, 391 680; Юст 301 674; **Новосибирск (3832)** Группа Квеста 332 407, 185 393; Левел 120 002; Мультиштерн 534 444, 232 901; ТехноСити 233 770; **Омск (3812)** Вист 544 384; Коммел 530 530; Надежда 315 658; **Пермь (3422)** ИВС сети 196 505; **Ростов (8632)** Вист-Дон 635 430; Владос 895 200; Технополис (T-Group) 618 617; **Самара (8462)** Артком 323 062; ВолгаЭВМ 245 058; Крафт-С 412 412; Крит 164 444; Прагма 160 189; Радиант-С 703 222; **Сочи (8622)** Владос 922 291; ЮгСофтСервис 624 031; **Тюмень (3452)** Запсибнефлесервис 273 638; **Уфа (3472)** Евроком 323 130; КламаС 520 830; Форте-ВД 507 088; **Челябинск (3512)** EMC 602 057; Мединком 605 762; Форт Электроникс 605 839

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** Puzzle
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Monster Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Garage Games
- **ОНЛАЙН:** <http://www.torusgames.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года

CHAIN REACTION

Любите ли вы The Incredible Machine так, как люблю ее я? Вопрос весьма риторический, ибо вы все равно не знаете, КАК я люблю TIM. Судя по всему, ребята из Garage Games любят «инкредибильную машину» не меньше моего, иначе с чего бы им создавать клон знаменитого продукта от Dynamix?

Причем не какой-то там клон «с нововведениями», а чистой воды клон, в котором с оригинала слизано ВСЕ, до чего смогли дотянуться разработчики. Примерно так к делу подходят энтузиасты, уверенные, что «их тетрис лучше», несмотря на то что геймплей во всех случаях совершенно одинаков. Впрочем, это-то как раз и хорошо. Если вы играли в The Incredible Machine



Все предметы узнаются с первого раза: вот генератор, вот вентилятор, внизу бегущая дорожка и свеча. TIM forever!

(или ее вариацию The Incredible Toons Machine), то вы в курсе, как и что там работает. Если же не играли, то слушайте сюда.

Когда чайник закипает, он выпускает пар, который может сдвинуть с места легкие предметы. Чтобы чайник закипел, нужно его нагреть. Нагреть его можно, к примеру, огнем от свечи, а чтобы зажечь свечу, нужно посветить фонариком через увеличительное стекло. В свою очередь фонарик зажигается кнопкой, расположенной на корпусе сверху. Соответственно, кнопку можно нажать падающим сверху мячиком. Это классический пример задания такого рода игр.

Что же даст нам Chain Reaction? Относительно неплохой сторилайн, десятки миссий и самое главное отличие от TIM – полное 3D. Где твой кусок сыра, Сид? ■



- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** GodSim
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stardock
- **ОНЛАЙН:** <http://www.galciv.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2003 года

GALACTIC CIVILIZATIONS

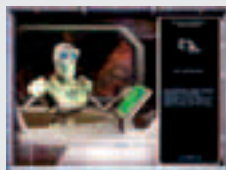
Уж сколько раз твердили миру: есть Master of Orion и есть все остальные. Остальных хватает выше крыши. Зачем делать еще больше? Ан нет, каждый разработчик убежден, что его версия космической стратегии является наилучшей, наилучшей и далее по тексту.

Разработчики из компании Stardock уверены, что они взорвут этот мир своей космической стратегией Galactic Civilization. В первую очередь этому должна помочь «политика партии». В самом начале игрок выберет себе наиболее подходящий вариант правления и, если он удержит политический строй в соответствии со своими убеждениями, то будет постоянно подпитываться особыми бонусами. Каждые четыре игровых года проходят игровые же выборы, которые и решат: достоин наш драгоценный президент/тиран/король/генсек править мудро и справедливо или же нет. Также известно, что упор будет сделан скорее на исследование космоса, нежели на завоевание иных рас или экспансию в другие миры (4X, помните?). Впрочем, про отношения с другими расами разработчики не забывали: дипломатия будет включать в себя военные, экономические и научные альянсы, обмена знаниями и так далее. Но и для фанатов уничтожения небольших группировок тоже найдется свой красный уголок. Так, напри-



Исследовательский корабль. Один из наиболее важных юнитов Galactic Civilizations.

мер, Terror Star, который будет доступен после многих лет исследований, станет супероружием, противостоять коему смогут далеко не все армии галактики. А в остальном – все так же, как и у предков. ■



- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube
- **ЖАНР:** fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Aki Corporation/ EA Canada
- **ОНЛАЙН:** <http://www.ea.com/>
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года

DEF JAM VENDETTA

Дef Jam Vendetta просто обречена на успех. Во-первых, это обожаемый американцами реслинг. Во-вторых, над игрой работает EA Canada, сотворившая успешный NBA Street. А в-третьих, игра имеет прямое отношение к Def Jam Records. А это значит, что Def Jam Vendetta буквально дышит хип-хопом. К тому же 12 бойцов, представленных в игре, – это такие



Персонажи, к сожалению, несколько более угловаты, чем хотелось бы.



звезды, как Redman, Method Man, Ludacris, DMX, N.O.R.E., Scarface и многие другие.

Def Jam Vendetta – не просто дуболомный файтинг, а дуболомный файтинг с сюжетом. Нашего героя в свое время выжил из города мафиози D-Mob. Через несколько лет мы возвращаемся, чтобы отомстить негодю, победить в проводимом им подпольном турнире и вернуть бывшую девушку, которая ушла к D-Mob. Сюжет сильно влияет на игровой процесс, что мы даже сможем поучаствовать в побочных «миссиях» – скажем, в женских боях на ринге! Игра обещает быть в меру реалистичной как по части атмосферы, так и собственно драк. То есть это будет скорее настоящий файтинг, чем обычный бездумный реслинг. Не знаю, как вы, а я жду! ■

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Warthog
- **ОНЛАЙН:** <http://www.thq.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года

BATTLEBOTS

Есть в США такое шоу – Battlebots называется. Две команды должны собрать себе по радиоуправляемому роботу, а затем два этих чуда инженерной мысли сражаются на арене. Очень скоро на свет появится игра по мотивам этого шоу, в которой, как ни странно, нам придется заниматься тем же самым.



Насчет графики ничего хорошего пока сказать не можем – модели роботов высокой детализацией похвастать не могут.

Процесс создания робота – это то, что займет у нас большую часть времени, проведенного за игрой. Сначала выбираем каркас будущей конструкции. Затем количество и размер колес (хотя никто не запрещает поставить все сооружение на гусеницы), двигатель, оружие и броню. При этом необходимо учитывать, насколько сочетаются выбранные элементы между собой. Можно, конечно, нагрузить робота оружием под завязку, но сможет ли тяжелая машина достаточно проворно перемещаться по арене (на которой, кстати, полно «естественных» опасных зон).

Разработчики хотят, чтобы во время сражения мы чувствовали, что контролируем именно радиоуправляемую игрушку – со всеми вытекающими отсюда для насчет физической модели последствиями. В целом идея достаточно свежа, но проект, видимо, будет проходным. ■

«Робот» может иметь вид как традиционной машинки, так и совершенно неподдающейся описанию конструкции.



- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ОНЛАЙН:** <http://www.thq.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2003 года

CRAZY TAXI: CATCH A RIDE

Невнятные обрывки информации о GBA-версии Crazy Taxi блуждали по Сети еще с 2001 года, когда, собственно, THQ подписала контракт с Sega на издание игры. И только лишь теперь, почти в преддверии релиза, нам удалось рассказать первые достоверные подробности о проекте.

Карманная вариация старается изо всех сил походить на старшие версии, которые были выпущены в свое время на аркадных автоматах. Как утверждают сами создатели, это касается всех без исключения аспектов работы безбашенным таксистом. Разумеется, о быстром и яростном экшне в лучших традициях Dreamcast даже и не стоит мечтать. Однако была разработана специальная технология, позволившая почти без потерь передать оригинальный дух геймплея. Окружения полностью трехмерны, а для всяческих объектов, таких, как пешеходы и машины, используются старательно сотворенные спрайты.

Принцип все тот же – вам предстоит подбирать на улицах города пешеходов и отво-



зить их в указанные места за отведенное время. Ловко маневрируя в потоке встречных авто и привлекая к себе внимание фирменными разворотами, вы сможете зарабатывать куда больше наличности на переживаниях пассажиров.

Кроме того, обещается наличие мини-игр со сбиванием воздушных шаров и прыжками в длину. Безумие? В скором времени и на GBA! ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** music
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ОНЛАЙН:** <http://www.thq.com>
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2003 года

SPACE CHANNEL 5

Слухи о Space Channel 5, находящемся в разработке для GBA, терзали всех поклонников милой Улалы уже давно. Вы готовы узнать подробности о многообещающей портативной версии игры? С удовольствием расставим все две точки над «i».

Разработка проекта ведется с оглядкой на



Чужие – истинные B-boys, готовые поразить вас самыми неожиданными движениями.

Space Channel 5, пленившую сердца владельцев Dreamcast и PlayStation 2. Создатели признаются, что им намеренно пришлось пойти на ряд допущений с графическим исполнением, дабы привлечь все ресурсы системы к первоклассному музыкальному сопровождению. Какой же Space Channel без саундтрека, на котором и основан весь игровой процесс?

Принцип геймплея незатейлив: Улала должна повторять танцевальные движения вслед за инопланетянами, попадая в ритм играющей мелодии. Только таким нехитрым образом героя может спасти многочисленных заложников. Чем больше людей останется в живых, тем разнообразнее станет ваша команда поддержки.

Вверх, вниз, влево, вправо, «Чу!». Причем, значение восклицания отгадать несложно. Повторяете движения вверх, вниз, влево, вправо, а затем достаете бластер и стреляете!

Однозначно приятно, что подобная развлекательная игра появится на GBA. Главное достоинство проекта, по мнению ряда людей, – карманная, почти что ручная Улала! ■



ДОЙНЫЕ КОРОВКИ

DoAX Beach Volleyball очень сложно оценить адекватно. И сдержанно высказать свое мнение. Самое главное — не понятно, стоит ли к этому вообще стремиться. Тестовый выпуск из ряда вон выходящий проект — с этим сложно не согласиться. Единственная проблема — сложно определить, является ли в данном случае слово «проект» синонимом слова «игра».

- ПЛАТФОРМА: Xbox
- ЖАНР: vacation sim
- ИЗДАТЕЛЬ: Tectio
- РАЗРАБОТЧИК: Team Ninja
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ОНЛАЙН: <http://www.doaxbv.com>

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

Люди из Тестов и Томунбу Итараки лично — путем нехитрых размышлений о потребностях населения натолкнулись на натуральную золотую жилу. Которую уже не первый год эксплуатируют. Серилал Dead or Alive — это настоящий феномен игровой индустрии. Мало кто из разработчиков настолько откровенно и беспардонно решался эксплуатировать тему женских тел, не впадая при этом в область, о которой мы в журнале не пишем и писать не собираемся. Dead or Alive был и остается качественным файтингом, в котором непосредственно на саму файтинговую составляющую большинству потребителей наплевать. DoAX Beach Volleyball — провокационный проект. Апофеоз концепции, выработанной в Тестов. Хлеще может быть только dating sim. С ним, впрочем, разработчики

заигрывают уже сейчас. Остается только одна основная проблема. Раньше Dead or Alive мог быть интересен сам по себе. Даже без многочисленных женских персонажей. В то время как волейбольное ответвление, лишившись девушек в купальниках, из красивой безделушки мгновенно превратится в кусок хлама за \$60. Нам сложно обвинять игру за такой подход — она такая, какая есть. Хотя и могла бы быть лучше. Потому мы и ставим DoAX Beach Volleyball ту оценку, которую ставим — хорошую. Возможно, мы несколько погорячились. Но вы ведь понимаете, из-за чего это произошло?

ШОППИНГ

Приготовьтесь к шокирующему откровению. DoAX Beach Volleyball — это не симулятор волейбола. Спортивные соревнования занимают здесь не особенно значительное место (только если вы не собираетесь устраивать многопользовательские матчи). Основной же режим можно пройти от начала и до конца, и в



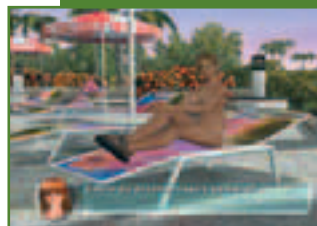
волейбол вообще ни разу не сыграть. Мало того, иногда вам банально не дадут покидать мячик через сетку: для этого ведь требуется команда из двух человек, а далеко не каждая девушка захочет присоединиться к вам. Тут все зависит от ряда очень своеобразных факторов. DoAX Beach Volleyball — нечто вроде «симулятора отпуска». Выбираете приглянувшуюся девушку, и вам выделяется две недели, чтобы побродить по острову, принадлежащему старине Заку. Заниматься можно чем угодно — хотя выбор увеселений, на самом деле, не особенно велик. И не так уж интересен — за пару-тройку ве-



ПРАЗДНИК ЖИЗНИ

Если на секунду предположить, что вам абсолютно безразличны умопомрачительно красивые девушки, атмосфера первоклассного тропического курорта и возможность до посинения коллекционировать купальники, то в DoAX Beach Volleyball вы получите неплохой симулятор пляжного волейбола и четыре игры в казино. Согласен, это не стоит \$60. Но давайте посмотрим правде в глаза: практически каждый геймер в глубине души хотел бы хоть краем глаза, хоть на минутку взглянуть на эту игру. А это говорит очень о многом. DoAX Beach Volleyball – это настоящий праздник жизни, это эйфория, как во время летнего отпуска, это потрясающе красивая игра, наконец, это весьма достойный пляжный волейбол.

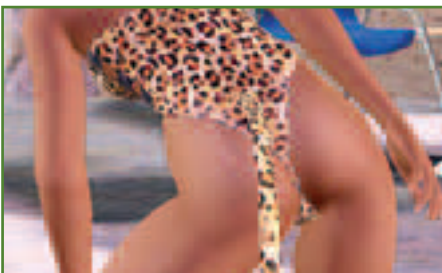
Олег Коровин



Бассейн – единственная локация, где вы можете лицезреть своих подопечных бесконечно долго.

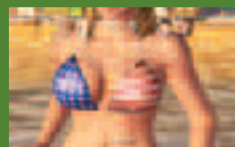


▲ Одна из наиболее красивых игровых площадок прячется в джунглях.



черов шатание по курорту может опровергнуть до невозможности. Каждый день на острове в свою очередь делится на утро, день и ночь. Пролетают они практически незаметно. Зашел в магазин купить шляпку – вот, собственно, утро и прошло. Как будто его и не было. Между

Полубогаженные тела героинь DoA – единственный двигатель продаж этого произведения Тестю.



тем, шопинг – очень важная часть игры. По крайней мере, подразумевается, что вам обязательно захочется накопить для своей девушки как можно больше купальников и аксессуаров вроде солнцезащитных очков, браслетиков и так далее. Но это еще не все. Вы можете упаковывать предметы и дарить их другим девушкам. Нужно это для того, чтобы персонаж принял подарок и поместил к себе в «инвентарь». Тогда при прохождении за него вы сможете использовать эту безделушку. Кроме того, подарки – что-то вроде элемента дипломатии. Именно с их помощью можно привлечь нужного человека к себе в волейбольную команду. Правда, сделать это достаточно сложно.

БОЛЬШЕ ДВУХ В ОДНИ РУКИ НЕ ОТПУСКАТЬ!

Как мы сообщали в предыдущем номере журнала, DoAX Beach Volleyball заняла второе место по продажам игр для японской версии Xbox за все время существования приставки – отставая лишь от Dead or Alive 3. В день релиза игра разошлась фантастическим (для такой непопулярной в Японии консоли) тиражом, заставляя страждущих выстраиваться в очередь!



ПОСТАВЬ МОЮ ПЛАСТИНКУ!

Саундтрек DoAX Beach Volleyball подобран на редкость грамотно и даже может похвастаться наличием весьма известных исполнителей. В частности, Christina Aguilera, B*Witched, Spice Girls и Bob Marley. Заглавную же песню исполняет Межа, в свое время запомнившаяся дуэтом с Рики Мартином. При желании в плейлист местной «островной» радиостанции всегда можно записать и песни из вашей домашней коллекции. Как известно, Xbox без труда «выдирает» треки с музыкальных компакт-дисков. Вычленив нужные вам композиции и сохранив их на жестком диске, вы получите к ним доступ и в DoAX Beach Volleyball. Не забудьте только, что у радиостанции несколько плейлистов для разного времени суток. Имейте это в виду, когда будете навещать туда для составления списка излюбленных композиций.



ЗВЕРЬЕ

Главным героем, мэскомом DoAX Beach Volleyball и всем таким прочим, мы решили признать неопознанное животное, периодически появляющееся на Private Beach. Как вы можете видеть, это некая помесь хомяка с сурком, ошивающаяся по пляжу и не делающая ровным счетом ничего. Как только существо появится в пределах видимости, вашему вниманию предложат cut-scene, во время который вы сможете вращать камерой, стараясь получше разглядеть это демоническое отродье.



▲ Нет ни разметки площадки, ни даже намека на отображение силы удара или места падения мяча!

ФАРС!

От DoAX Beach Volleyball я, собственно, ничего и не ждал, поэтому особого разочарования не испытал. Я вообще думал, что все это не более чем фарс. Ах нет! Игра появилась, и в нее даже можно играть. Вот только стоит ли? Пляжный волейбол получился откровенно слабым, по непонятным причинам там нашлось место только для одной (!) мини-игры, даже имитация казино со своими пререндеренными фонами не вдохновит вас больше чем на пару вечеров, а уж про пресловутые взаимоотношения между персонажами вообще говорить не стоит. Не спорю, девочки в игре очень красивые, особенно в открытых купальниках, но посмотреть на них особо не дают. Так что подумайте – возможно, найдется куда более достойное применение вашим \$60?

Михаил Разумкин

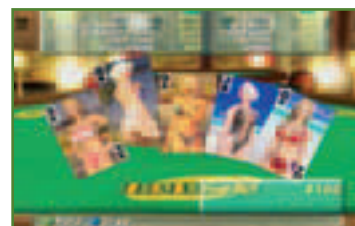
НЕ СОВСЕМ ОБНАЖЕННЫЕ

Очень странная игра – при условии, что это явление вообще можно назвать игрой. Если вы хотите лицезреть девушек обнаженными, то спешу огорчить: они не совсем обнаженные. К тому же DoAX Beach Volleyball – не самое лучшее решение для этого. Единственное, что мне приглянулось, так это сами волейбольные баталии. Управление на уровне «Арканоида», но если вы заполучите в соперники живого человека, то в это вполне можно будет играть. Выучите единственную комбинацию клавиш для мощного удара, приглашайте друзей и выводите их из себя. Удар небожителя, мол, не каждому дано исполнить.

Кирилл Кутырев

Вас неизменно посылают куда подальше, а ценные презенты вышвыривают в помойку (Миша Разумкин был ОЧЕНЬ недоволен, когда девушка выкинула купальник за полмиллиона). Обычно, если очень хочется поиграть в волейбол, нужно принять предложение Лизы показать вам остров. Тогда она присоединится к вам. Но тут тоже нуж-

свою девушку. Нужно посетить свободный пляж (или же перебраться к бассейну) и тогда у вас будет порядка двадцати-тридцати секунд, чтобы поглазеть на красавицу, управляя при этом игровой камерой. Бассейн предлагает еще одно спорное увеселение: мини-игру, где вам предстоит прыгать по надувным подушкам, ле-



▲ Немного разнообразия в игровой процесс вносит посещение казино.

жащим на водной глади. Реализовано это простенько и со вкусом: сильное нажатие на кнопку – сильный прыжок, слабое нажатие – слабый. Пробежите дистанцию – получите небольшое денежное вознаграждение. Самое дикое – это единственная реальная мини-игра во всем DoAX Beach Volleyball! Положение подушек меняется от раза к разу, какого-то драйва, впрочем, не добавляя.

Поздний вечер на острове-курорте выделен под азартные игры. Вот только казино выполнено из рук вон плохо – оно аб-



но держать ухо востро: чуть что ей не понравится – убежит.

ОДНРУКИЕ БАНДИТЫ

Фактически основную часть дня занять себя нечем. Кроме шоппинга и волейбола есть еще возможность полюбоваться на

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Главные плюсы представлены на скриншотах. Благо на модели потрачено достаточно полигонов. А в движении это все выглядит еще лучше, чем в статике.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Примитивный волейбол, позорное казино, нет осмысленного игрового процесса. Визуальный ряд с трудом скрывает вопиющую пустоту.

Кроме расслабляющей атмосферы, достойного саундтрека и симпатичных девушек в DoAX Beach Volleyball нет практически ничего. Это даже не совсем игра в привычном понимании слова.

6,0

HIGHLAND WARRIORS

ВЫСОКОГОРНОЕ СТОПОВЕРЧЕНИЕ

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

«СИ»

ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:

Дорогие читатели, никогда самостоятельно не повторяйте процедуру вызова духов, а уж тем более – в домашних условиях! Это чрезвычайно опасно как для вашей жизни, так и для жизни ваших домочадцев. Все сказанное в особенной мере относится к духу Торика – одному из самых опасных демонов виртуального мира. Согласно многочисленным данным, при спиритическом общении с этим кровожадным существом девушки зачастую лишаются невинности, а мужчины – скальпов. Будьте бдительны!

Именем отца твоего, великого Комбатса, заключаем годовой бесплатной игры в Ultima Online, светом девятнадцатидюймового плазменного монитора, дух Торика, призываю тебя! (Из благовонного дыма, источаемого системными платами, и гипнотического жужжания акселератора GeForce 4 появляется Торик, ликом черен и прекрасен. Оправляя перепончатые крылья, он хищно поводит алмазным клювом в поисках вызывателя. Обнаружив его, демон было протягивает к нему все восемь когтистых лап, готовых сомкнуть смертельную хватку на горле медиума, но, увидев свое отражение в зеркальной поверхности компакт-диска с Highland Warriors, успокаивается и, при-

мостившись в углу, покорно готовится отвечать на вопросы).

Торик: Зачем ты вызвал меня, смертный? Ради чего ты беспокоил существо нездешнего порядка, оторвав его от упоения битвами в иных мирах?

Глагол: Ты все еще проливаешь кровь в «Бойцовском Клубе»? Впрочем, это неважно, дух. Я вызвал тебя говорить о пророчестве.

Торик: Пророчестве?

Глагол: Ты пророчествовал об этой игре (протягивает диск с HW), и твое пророчество высечено на скрижалях январской «СИ». Мои слуги (указывает кнутом в сторону сидящего рядом на цепи Щербакова) смогли достать оригинал. Твои видения были не слишком-то точными.

Торик: Видения? О чем ты! Ты же знаешь, смертный: собака лает – ветер носит. Я читал лишь в головах создателей этого арте-

Мои слуги (указал он кнутом в сторону сидящего рядом на цепи Щербакова) смогли достать оригинал. Твои видения, Торик, были не слишком-то точными.

факта, а само сокровище вижу только сейчас, да и то издали. Кстати, оно действительно так хорошо, как нам обещали? **Глагол:** Все познается в сравнении, дух. Ты, помнится, вещал о двухстах тысячах полигонов, истраченных демиургами этого мира на каждую карту, призывал неофитов к покупке графических ускорителей... **Торик:** И что? Ты сам видишь, какие требования предъявляет экспонат моему владельцу!

Глагол: Вижу. Вижу и удивляюсь. Ибо не в силах понять, на что уходит мощь моего волшебного сундука, украшенного камнем в 2000 KHz и смотровым кристаллом GeForce 4.

Торик (с сомнением): Хм-м... Ну все же... Как-никак, а в сильном приближении на-

◀ **Обратите внимание на синие силуэты. Просвечивание юнитов сквозь преграды выполнено абсолютно идентично Age of Mythology.**

«...Сейчас мы с наслаждением играем в игру, которая вполне может стать последней великой RTS». Это не я и не о Highland Warriors. Это русское издание CGW об Age of Mythology. Глядя на высокогорных бойцов, невольно думается о том, что, может, и правы наши коллеги: возможно, ничего стоящего уже никогда и не выйдет...

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Data Becker
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** Soft Enterprises
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 256 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)
- **ОНЛАЙН:** <http://www.highlandwarriors.com>



селяющие этот край существа выглядят очень даже неплохо. Да и ландшафт просто загляденье – можно заниматься созерцанием побегов пастушьей сумки по системе Дзен.

Глагол: На мой вкус больше подошла бы система аштанга-йоги. Быть может, созерцаний во время медитации успел бы воссоединиться с абсолютном, пока его народ погибает под копытами захватчиков. Мы же в мире войны! К тому же детали видны лишь, если применить масштабирование, ни к чему другому более и не годное, как только под-



HIGHLAND WARRIORS



глядывать исподтишка за своими работниками. Тебе и самому известно, дух, что подобное любопытство оборачивается катастрофической потерей игровой инициативы и проигрышем. С высоты же птичьего полета все смотрится откровенно убого.

Торик: Да оставь ты в покое красоты! В конечном счете, артефакт такого рода делает не оболочка, а начинка – геймплей. Как ни крути, а оригинальный интерфейс, возможность командования



▲ Прямо «Война и мир»!

кой-то там сертификат. Игра невзрачна и вторична – ее не спасает даже личное участие в съемках короля Эдуарда.

Торик (будучи прямым потомком указанного короля): Ты несправедлив! Нам нужен третий судья. Необходим кто-нибудь, способный взглянуть на это сокровище с другой стороны.

Глагол: Обратимся к оракулу?

Торик: Охотно.

Глагол на некоторое время удаляется из зала, чтобы вернуться с небольшим аквариу-



достаточно большими армиями, уникальные кланы, возможность самосовершенствования юнитов.

Глагол (перебивая): Интерфейс неудобен, а самосовершенствование персонажей ни в коей мере не сказывается на геймплее. Единственным напоминаем об этом «важном новшестве» является регулярно возникающая надпись, гласящая, что еще один мой крестьянин готов получить ка-



▲ Наблюдать за рабочими – даром терять время. Масштабирование в стратегии нужно исключительно для того, чтобы сделать подобный скриншот и поместить его в журнал.

мом, в прозрачной воде которого поблескивает причудливыми плавниками золотая рыбка – оракул. Торик и Глагол становятся вкруг сосуда, погрузив в него артефакт подобно рыболовному крючку.

Спустя несколько минут созерцания грязно-зеленого поля, по которому ползают дурно вылепленные высокогорные бойцы, золотая рыбка поднимает очи к небесам и ясным голосом выносит вердикт: «Не цепляет!» Не цепляет... Впрочем, это всего лишь золотая рыбка, и мы не будем к ней слишком строги, не правда ли?

P.S.: Во время вызывания погибло пять Ториков и два Щербаковых. ■



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Политкорректная игра, повествующая о борьбе шотландцев за свою независимость. Шотландцы должны быть довольны.

■ МИНУСЫ

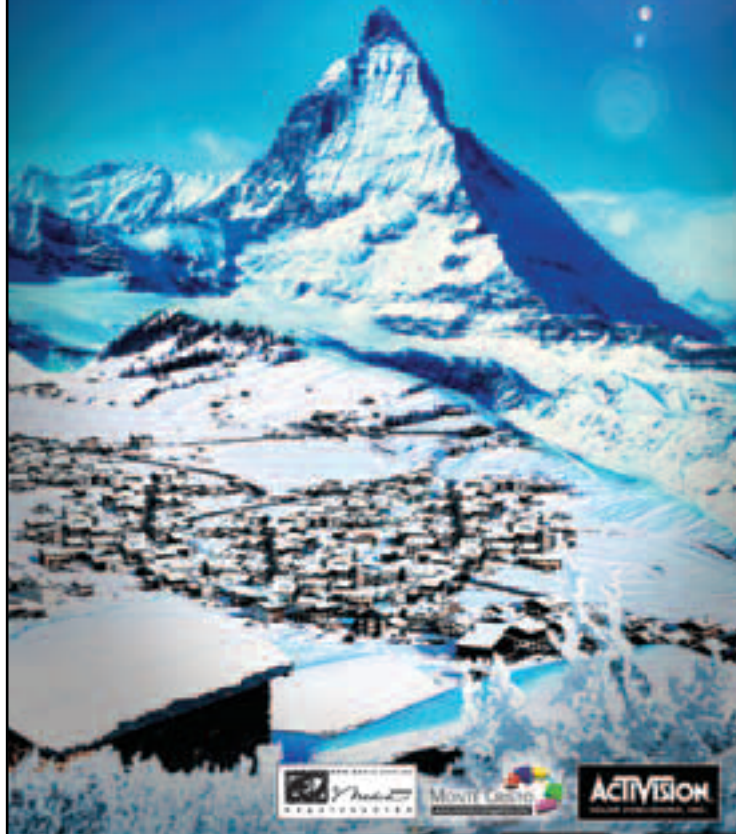
Игра выглядит довольно заурядной. Ознакомившись с системными требованиями, невольно ожидаешь чего-то большего.

СТРАНА ИГР

Жанр RTS, конечно, пока еще не вырождается. Однако если и дальше игровая индустрия в этой области будет развиваться экстенсивно, то он рискует выродиться до конца текущего года.

6,0

магнат горнолыжного курорта 2



- Вы сможете увидеть все глазами лыжников, да еще и в 3D графике
- Вы можете сами моделировать горные спуски
- Проследите за реакцией лыжников на то, что вы делаете
- Более 5000 замечательных магазинчиков и аттракционов



Щекочущие нервы, спуски, потрясающие коттеджи, снежные вершины, рестораны, трамплины, сноуборд-парки, сложнейшие – и все это творение твоей фантазии и изобретательности. Постарайся все это как можно лучше использовать и привлечь на свой горнолыжный курорт как можно больше горнолыжников. Твоему бизнесу может угрожать только одно – павины!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Языковой Бизнес Центр "Интент". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2001 Activision Value Publishing, Inc. All rights reserved. Program development by Cat Daddy Games, LLC. Ski Resort Tycoon 2 and Activision Value are trademarks of Activision Value Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ

В этой галактике все происходит по своим законам. Играющий — лишь маленькое пятно в истории, которое, правда, имеет все шансы на то, чтобы перерасти в заметную кляксу. Вы можете достичь немалых высот, обрести популярность или же навсегда остаться за бортом жизни, так и не вкусив всех ее прелестей. Все зависит только от вас. И немножечко — от удачи.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/adventure/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Elemental Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ
 К КОМПЬЮТЕРУ: P 233, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.elementalgames.com/>

ДОБРАТЬСЯ ДО ФИНАЛА

Всего в «Космических рейнджерах» четыре концовки. Вы можете узнать все причины, из-за которых началась война, устранить все проблемы или же просто добраться до финала, так и не выполнив всех условий.

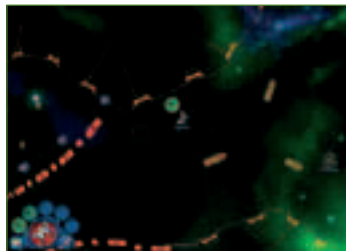


АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 SPOILER@GAMELAND.RU

Откровенно признаюсь, я не находился под особым впечатлением от предрелизной версии игры, с которой меня познакомили в офисе «1С» осенью 2002-ого. Был заинтригован — да, но не потрясен. Просто мимолетного общения с проектом вовсе не достаточно, чтобы раскрыть все его положительные черты и убедиться в отсутствии отрицательных. «Космические рейнджеры» — одна из тех немногих игр, в которую погружаешься все больше и больше с каждой минутой, проведенной за...

ФАБРИКА ЗВЕЗД

Не верьте тем, кто заявляет, что игра является калькой со Star Control 2, выпущенной еще в далеком 1992 году — верьте мне. Схожесть сюжета и концепции еще ничего не значат. Перед нами совер-



▲ В аркадном режиме все сводится к сбору бонусов. Кто не успел — тот опоздал.

шенно самостоятельная игра, полная новых и оригинальных идей, назовем ее «пересмыслением Star Control российскими современниками». Далекое будущее. Рубеж тысячелетий. Изучив межзвездные перелеты, человечество активно исследует галактику, в результате чего налаживаются контакты

«Неподалеку от Земли расположена военная база, где вам начислят очки опыта за истребленных клисан и пиратов.

с четырьмя другими цивилизациями: малоками, фэянами, пеленгами и гаальцами. Раса клисанов, воинственно настроенных организмов, не пожелала мирного сосуществования с землянами.

После серии поражений коалиция решает призвать к помощи рейнджеров, которые бы отыскали главный корабль агрессоров «Махпеллу» и расправились с ним. Впрочем, у игры несколько возможных концовок. Помогите ученым создать Ментальный Коммуникатор, и вы сможете узнать мотивы вторжения клисан в галактику и затем уже решить, как поступить. На простых уровнях сложности все может завершиться и без вашего непосредственного участия, так что чаще заглядывайте в таблицу рейтингов.





▲ Блуждающие вокруг рейнджеры и торговцы всегда готовы сделать вам заманчивые предложения или дать ценные советы.

Собственно, в начале предлагается определиться с расой и профессией. Избравшие торговый профиль бороздят просторы галактики с целью нажиться на перепродаже товаров, пираты же существуют как раз за счет таких простаков, а воины ведут охоту на клисанов и звездных флибустьеров.

Идеальный вариант – тщательно исследовать звездную систему, следить за происходящими событиями, вступать в ожесточенные схватки с клисанами, карать по заслугам пиратов и самому вести торговлю. Таким образом, вы сможете быстрее всего повысить характеристики персонажа и обвешать апгрейдами его корабль, а значит, подготовиться к развязке. Только главное – вовсе не победа...

CHOOSE LIFE

Когда впервые оказываешься в игре, долго размышляешь, чем бы себя все-таки занять. Столько предлагается различных возможностей! Что любопытно, каждый раз все генерируется с чистого листа, и посему вы никогда не встретите историй, похожих, как две капли воды.

Начать свою карьеру стоит сразу же с открытого космоса. Вышибая минералы из болтающихся без дела астероидов, вы заработаете свой первый капитал. Как поступить с деньгами? Потратить наличность на оборудование для корабля, обращая внимание в первую очередь на броню и скорость, и можете приступить к розыску проказников. Или, как вариант, к отлову особенно успешных предпринимателей. Только помните, что любые ваши действия не преминут сказаться на репутации.

Правда, на мой взгляд, куда интереснее на первых порах посещать доступные планеты и выявлять разницу в ценах на товары, дабы затем уйти с головой в челночный бизнес. Закупите где-нибудь по дешевке спиртного и смело везите на Землю – люди всегда считались особыми ценителями алкоголя.

ДАНЬ ИСТОКАМ

Основная часть игры (та, что проходит в открытом космосе) осуществляется в пошаговом режиме. Сперва вы вырисовываете траекторию движения корабля до нужного объекта и узнаете, сколько дней требуется для достижения цели. После этого рука опускается на стартовую клавишу «пробел», и игровой мир оживает. Ровно до тех пор, пока не закончатся указанные вами ходы.



Всего в игре представлено порядка пятидесяти звездных систем, причем в каждой обязательно найдется хотя бы одна планета или станция. Путешествовать между ними придется через гиперпространство, в котором существует вероятность попадания в лапы пиратов. Правда, ваш бортовой компьютер всегда готов подсказать самый верный и безопасный путь.

Столкновения с пиратами реализованы крайне необычно и открывают аркадную сторону игры. От вас требуется летать в замкнутом пространстве, подбирать всяческие бонусы и уничтожать посудины межзвездных флибустьеров. Конечно же, это привносит разнообразие в игру, но на общем фоне выглядит совсем не к месту. Кроме того, желающие могут взвалить на себя выполнение, пристегните ремни, текстовых квестов (!). Как вам, к примеру, идея отсидеть срок в тюрьме или, скажем, сдать экзамены вместо принца? Действительно неожиданное и приятное

▼ По прошествии пяти часов у меня все еще не открыта и десятая часть карты всей галактики.



▲ Перед вылетом в открытый космос корабль всегда можно проверить на наличие повреждений и починить при необходимости.

решение, умело играющее на чувстве ностальгии.

ЭПОХА ИНФОРМАЦИИ

Интерфейс не вызывает никаких нареканий. Филигранная, по-настоящему выверенная работа. На эдаком подобии Taskbar разрешается хранить особо важные сообщения и информацию различного характера, как, например, список цен или блок свежих новостей. Все всегда должно быть под рукой. Кстати, для удобства на некоторых планетах осуществляется бесценная система поиска по названию.

«КР» следует классике во всем. С любовью нарисованные и с заметным старанием анимированные объекты ничем не уступают трехмерным. Вся информация подается в основном в текстовом виде, а роскошно детализированные фоны и персонажи придают игре поистине неповторимый облик. Музыкальное сопровождение не выводит из равновесия и как нельзя лучше вписывается в атмосферу. Есть мнение, что оно достойно прослушивания в отдельности от игры. Только к чему все эти определения, эпитеты? Перед нами целостный мир, в котором можно просто жить. И ключевое слово здесь – свобода. ■

СДЕЛАЙ САМ!

На форуме игры пользователи обсуждают вопрос появления новых квестов. Разработчики готовы выдать им все необходимые инструменты, только вот создавать по-настоящему интересные мини-игры крайне проблематично. Тем не менее, если отыщутся добровольцы, создатели обещают выпускать апдейты с новыми заданиями.



▲ Все встречающиеся персонажи шикарно анимированы. Жаль, что скриншотам не передать всей красоты игры в движении.



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Игра подкупает, прежде всего, своей многогранностью. Очаровывает геймплеем. Затягивает с головой. Это ли не показатель?

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Больше внимания создателям следовало бы уделить аркадной составляющей.

Как я и предполагал, охотники за космической славой разочарованными не останутся. Отличная игра. Ни отнять, ни прибавить.

8,0

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

СКРЕЖЕТ ЗУБОВНЫЙ

Слохвотившись, Konami прервала порочную практику клепания игр сериала, имеющих весьма отдаленное отношение к первым версиям Contra середины восьмидесятых – начала девяностых. Ставку в PS2-варианте сделали на ретро-геймплей, одним махом возвратив серию на классические рельсы.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН: <http://www.konami.com/shatteredsoldier/>

БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА

Мало кто знает, что во второй половине восьмидесятых сериал Contra вызвал целый ряд кривотолков – находились люди, ассоциировавшие его название с политикой администрации Рональда Рейгана в Никарагуа. В сети нам попалась история о том, как левые американские активисты заливали клеем щели для монеток в игровых автоматах Contra, установленных на территории университетских кампусов. Не по этой ли причине игра выходила в Европе под именем Probotector?

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Никакого подвоха поначалу не чувствуется. Шварценеггероподобный (слово-подсечка!) Билл, один из ветеранов оригинальной «Контры», на пару с девицей-киборгом Люсией сражается против полчищ наемников своего бывшего напарника Лэнса, вздумавшего зачем-то прибрать к рукам полностью разрушенную Землю. Как видите, сюжетно игра и не думает уступать старым восьмидесятибитным шедеврам, и в свете изменившегося отношения Konami к своему детищу это явный плюс. Забыты смелые эксперименты с трехмерностью: бой проходит в двух измерениях, хотя объемная природа фонов позволяет довольно частую смену перспектив на каждом этапе. Механика сайд-скроллеров 15-летней давности бережно сохранена – вне

зависимости от того, бежите ли вы по мрачному барaku, мчитесь на платформе бронепоезда, спускаетесь с крутого склона на скейтборде или летите на ракете, от вас требуется делать только две вещи: стрелять и прыгать будто Соник на стероидах, уворачиваясь от вражеских очередей.

ПАРАД БОССОВ

Но ведь это и ожидалось, скажут поклонники «Контры». Так-то оно так, только Konami решила особо не разнообразить программу мероприятия. На NES, SNES и Mega Drive игрок мог подстрелить пролетающие пиктограммки, которые давали новые виды оружия, – здесь же вам изначально доступны



▲ Меха-дизайн заслуживает подкidyвания шапок. Обитатели планеты Железяка прелестны как никогда.

ность «Контры», благодаря которой игра превращалась во взрывоопасную помесь Super Mario и R-Type. В Shattered Soldier ностальгические интерлюдии сокращены до минимума (десяток солдат или пяток пушек – вот и

В Shattered Soldier ностальгические интерлюдии сокращены до минимума, фокус геймплея сдвинут в сторону боев с многочисленными боссами.

только пулемет, огнемёт и гранатомет. Хотя они имеют по два способа стрельбы плюс возможность шибануть усиленным зарядом, этот арсенал – лишь тень былого разнообразия. Почему мы так любили Contra, Super Contra и Contra III? Из-за неопиcуемых пробежек между боссами, когда на вашего бойца сыпался бесконечный десант противников: сам процесс акробатического дефиле сквозь волны наступающих – еще одна отличительная особен-

ность подэтап), фокус геймплея сдвинут в сторону боев с многочисленными боссами – как и раньше, в основе поведения каждого из них лежит строгая последовательность действий. По сути, коротенькие уровни этой «Контры» служат довесками к таким вот схваткам, и в кооперативном режиме игрокам, вме-

▼ Каждый из боссов имеет уязвимые места. Ваша задача – отследить их и вдарить помощнее.



CONTRA: SHATTERED SOLDIER



сто того чтобы прикрывать друг друга спину, предлагается просто лупить вдвоем крупных противников. Все это – под трэшевый саундтрек на большого любителя. Согласитесь, совсем не похоже на любимую нами «Контру».

ZERO TOLERANCE

Потом приходит осознание того, какая же это пытка. Мгновенная смерть от первого попадания, всего три continue и отсутствие возможности сохранить свое продвижение по уровням – если целью авторов было показать, насколько нынешние игры легки в прохождении по сравнению с шедеврами «старой школы» (и возродить геймплей этих самых шедевров), то они элементарно переборщили. Можно стоя аплодировать идее выстрелить крепким орешком для фэнов, но когда результат опасно балансирует на



▲ «СИ» уполномочена заявить: никто не смеет оспорить тот факт, что у Люсии аппетитная попка.

границы, за которой всякая играбельность пропадает вовсе, а остается лишь желание врезать джойпадом по стене и истолочь диск в мелкую крошку – значит что-то не срабатывает. Интересно, каким образом Shattered Soldier прошла бета-тестирование, и не скрывает ли Konami от

Забыты смелые эксперименты с трехмерностью: бой происходит в двух измерениях, хотя объемная природа фонов позволяет довольно частую смену перспектив на каждом этапе.



общественности факты массовой потери рассудка и всплеск насилия среди тестеров? Неплохая, между прочим, нашла проверку для игроков, считающих себя хардкорщиками: пройти «Контру» для PS2 – значит подтвердить свой титул сильнейшего геймера, отличающегося не только молниеносной реакцией, отточенными рефлексам и феноменальной памятью, но и терпением, поистине достойным Будды.

НЕПРИСТУПНЫЙ УНИКУМ

Многие надеялись увидеть в Shattered Soldier развитие сериала: «Контре» давно уже пора было органично вобрать в себя новые идеи, не теряя привлекательных черт. Вместо этого игра толком не изменилась, лишь примерив 3D-оболочку на игровой процесс 15-летней давности, сделав упор на боссов и попутно оказавшись одним из самых сложных шутеров десятилетия. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Трехмерная графика удачно сочетается с духом классической «Контры», боссы-трансформеры придуманы с большой фантазией.

Проведи Konami такой же объем работ, как при воскрешении Castlevania, мы бы хором исполнили осанну. Вместо этого приходится стиснуть зубы и штурмовать боссов.

СТРАНА ИГР

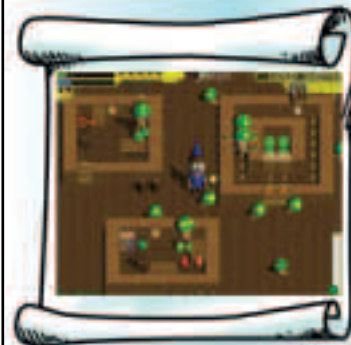
■ МИНУСЫ

Сложность игры такова, что все, кому удастся ее пройти, прямо на месте скончаются от инфаркта. Уровни низведены до роли подводок к боссам.

6,5



Новый квест от eGames! Ты - малыш Мистик, ты должен пройти неизведанными тропами, собрать волшебные артефакты, и обломки меча Армагеддона, чтобы вернуть мир в королевство Тулиптон...



...По пути тебе предстоит сразиться с опасными врагами, выучить магические заклинания, решить сложные головоломки, собирая ключи и золото. И когда ты найдешь все артефакты и соберешь воедино меч Армагеддон, ты сразишься с самим Властелином Зла.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", 125057 Москва, ул. Острякова, д. 8. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2001 greenstreet® software limited. ©2001 eGames, Inc.

CONTRA ADVANCE: The Alien Wars EX

МАЛЕНЬКИЙ КАРТРИДЖ, КОТОРЫЙ НЕ СМОГ

Посчитав, что Contra пока не доросла до статуса Castlevania, в Konami решили не делать для GBA абсолютно новую часть сериала, а выпустить ретро-компиляцию, содержащую четыре уровня из Contra III (Super Probotector в Европе) для SNES и два — из Contra: Hard Corps (Mega Drive). Сказано — сделано.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.konami.com/contraadvance/>

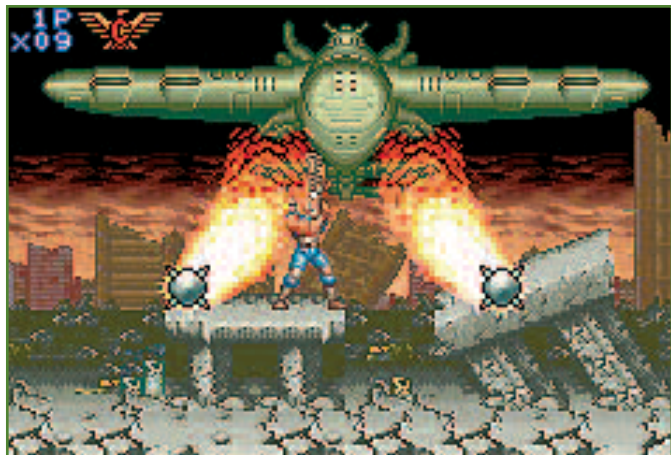


▲ Вдвоем крупных противников укладывать куда как сподручнее — но для этого придется купить два картриджа.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Полноценным портом с Super Nintendo, за который поначалу усиленно выдаёт себя Contra Advance, игру считать нельзя — от знаменитого 16-битного боевика 1992 года выпуска остались лишь две пары заметно измененных уровней, в то время как под нож попали этапы с видом сверху, делавшие честь Contra III и в свое время смотревшиеся как настоящее откровение. Осталась на полу монтажной комнаты и немаловажная возможность взорвать всех врагов на экране сверхмощной бомбой — на SNES вы могли рассчитывать на такой туз в рукаве, а GBA-версия от него почему-то избавлена. Ладно бы бомба как-то искажала баланс сил — так ведь нет, именно в Contra Advance она стала бы хоть какой-то помощью геймерам, тщетно пытающимся справиться с запредельно высокой сложностью игры. Исчезла ценная способность бойца нести два вида оружия одновременно и свободно переключаться между ними: арсенал ограничен одним стволом (на выбор: два разных пулемета, бластер, огнемет, само-

▼ Когда-то этот бомбардировщик заставлял разинуть рот от изумления: масштабирование объектов было возможно только на SNES.



наводящиеся ракеты). Как только вас подстрелят или вы наткнетесь на противника/свалитесь в пропасть, пропадет не только жизнь, но и найденное оружие.

Когда персонаж возрождается после гибели, он сваливается сверху, защищенный на пару секунд неуязвимостью — если же вы случайно зажмите джойстик вперед (что, учитывая скроллинговую природу игры, очень вероятно), боец полетит вниз по диагонали, и оста-

Тех, кто с грехом пополам осилит четыре уровня в режиме Novice, игра встречает издевательским предложением опробовать свои силы на уровне Normal.

нется только молиться, чтобы на его пути не оказалась пропасть. Это не говоря уже о том, что на экране GBA без подсветки нелегко разглядеть вражеские пули величиной в пиксель. А тех из нас, кто с грехом пополам осилит четыре уровня в режиме Novice, игра встречает издевательским предложением опробовать свои силы на уровне Normal. Возросшее число жизней и continue следует расценивать как запоздалую попытку хоть как-то скомпенсировать высочайшую сложность и откровенно нечестные моменты, портящие Contra Advance. С другой стороны, вряд ли заботой о геймерах продиктовано реше-



▲ Инопланетное вторжение запомнилось землянам, в первую очередь, гигантскими козлопитонами...

ние отказаться от сейвов в пользу кошмарной системы восемнадцатизначных паролей, где каждый символ набирается заново последовательным прокручиванием доступных значков, начиная с буквы «А».

Насущный вопрос: хоть что-нибудь хорошее тут вообще осталось? Единственное, что не вызывает нареканий — графика. Уж что-что, а двухмерные спрайты и тайловые фоны десятилетней давности 32-битный процессор GBA осилит в состоянии. Чего не скажешь о подсохшей музыке с этапов для SNES (перекожевавшие с Mega Drive треки звучат почти идентично оригиналу). В общем, если вам нужен хороший экшн или платформер для GBA, подойдут The Lord of the Rings: The Two Towers и Super Mario Advance 3: Yoshi's Island. Требуется именно «Контра»? Попробуйте отыскать Hard Corps и Contra III — обе игры в России найти не так



трудно, как может показаться на первый взгляд (в крайнем случае, существуют же эмуляторы). А картридж с Contra Advance лучше оставить в покое. Так будет лучше для всех. Requiescat in Pace, несчастный малютка. ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Динамичное действие, возможность игры вдвоем в кооперативном режиме, несколько концовок, сходство с классическими версиями.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Обескураживающе высокий уровень сложности, ужасно громоздкая и неудобная система паролей, всего шесть уровней.

Konami возвращает нас в начало девяностых и предлагает прыгнуть выше головы. Играть в «Контру» по ужесточенным правилам — самоубийство.

5,0

ЛЮБОВЬ

ТЩЕСЛАВИЕ

ДЕЛО

СОБЛАЗН



ПАРТНЕРЫ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

BATTLEFIELD 1942: Road to Rome

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ

Мало какой издатель откажется от возможности срубить немного денег на add-on'e к популярному продукту. Мало какой издатель не потребует от разработчика создать add-on, запихнув туда максимум новинок при минимуме затрат. И мало какой разработчик не схалтурит при создании add-on'a.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: MMOFPS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: SoftClub ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 128 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.battlefield1942.com>

НЕМНОГО МАТЕМАТИКИ

BF 1942: Road to Rome в «чистом виде» занимает 335 мегабайт. Оригинальная игра без фильмов и дополнительных модулей занимает 800 мегабайт. Необходимые модули движка занимают 70 мегабайт. С помощью нехитрых вычислений получаем: в 400 мегабайт можно было вложить add-on, который мог бы ставиться как отдельно от BF1942, так и прямо на него. Господа, ну нельзя же быть такими жадными!



► Как же здесь все-таки красиво играть! Вы не поверите.

Увы, но такова правда жизни. Все хотят легких денег, и EA – далеко не исключение. Battlefield 1942 был настолько успешным, что выпуск дополнения оказался делом времени. Полгода – и вот оно: новая кампания, которая вовсе и не кампания, две новые стороны, которые вовсе и не стороны, новое оружие, не слишком отличающееся от старого и восемь шикарных как по геймплее, так и по дизайну карт. Диковатая смесь, слегка необычная на вкус. Нашему вниманию предлагаются ключевые моменты Второй мировой, касающиеся действий фашистской Италии. Сицилийская и итальянская кампании содержат в себе ровно шесть свеженьких карт разного типа: Team DeathMatch, Conquest, Cooperative и Capture The Flag. Соответственно, и воюющие стороны сменились: теперь это французская освободительная армия и итальянские фашисты, хотя называются они по старинке Allies и Axis. Ко всему этому прилагаются новые средства передвижения, из которых хочется отметить немецкий BF-110 и британский аналог Mosquito – двухмоторные истребители-бомбардировщики. Разрушительность и эффективность этих машинок в умелых руках серьезно меняет ход битвы. Появились зенитные и противотанковые орудия.



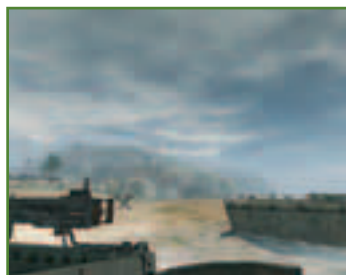
СВЯТОСЛАВ ТОРИК
 TORICK@GAMELAND.RU



С введением двух армий не изменилось ровным счетом ничего, кроме униформы и различных воплей на французском, итальянском и английском языках с акцентными вариациями. Ах, ну да, еще и новое оружие появилось, но это из другой оперы.

О новоиспеченных картах хочется говорить отдельно и много. Ах, эти живописные итальянские деревушки! Красота средиземноморских просторов порой отвлекает от хода битвы, пока не привыкнешь к тому, что это хотя и восхитительно, но все-таки нарисова-

▼ Чем-то это напоминает операцию «Оверлорд». Смертельный поход с захватом вражеских точек. Единственная миссия, которая далась мне не с первой попытки.



▲ Высадка парашютиста. Рассказ от первого лица.

но! А монастырь Монте-Кассино, ради которого разворачивается целая битва – разве это не прелесть? Я уже не говорю о том, что на таких картах играть гораздо интереснее, чем на большинстве карт оригинала. Впрочем, ни появившиеся виды вооружения, ни великолепный дизайн карт, ни даже пресловутый геймплей не способны превратить Road to Rome в add-on, за который хочется платить деньги. Каждую неделю в Интернете появляются модификации, с успехом переплывающие все «достижения» разработчиков из Digital Illusions. Вы совершенно бесплатно можете взять их с нашего диска – и с вас никто не потребует ни цента за использование. Все дороги ведут в Рим. Но платить за вход я бы не стал. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Шесть дополнительных миссий, восемь средств передвижения, две армии, новые виды оружия и до 64 игроков на одной карте.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Отсутствие single-режима, требование оригинальной игры (хотя весь add-on с оригинальным движком можно было бы спокойно уместить на одном диске).

Неплохое дополнение, которое, на мой взгляд, все же не стоит потраченных денег.

8,0

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА

БЛИЦКРИГ

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
 - **Более 200** образцов военной техники в 3D
 - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



КИБЕРГЛАДИАТОРЫ (RoboForge)

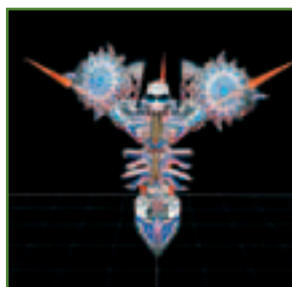
СТРАНА
ИГРСЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ПРАВИЛА РОБОТОТЕХНИКИ

Когда, наконец, в смертельном поединке сходятся пара нелепо выглядящих роботов, ритм сердца заметно учащается. Как правило, все может разрешиться в течение нескольких секунд. Согласитесь, принимать поражение обидно. Особенно в том случае, когда на обучение любимца боевым искусствам были потрачены целые сутки.

НА НАШЕМ CD

На официальном сайте игры введен любопытный раздел Bot Examples. Не сложно догадаться по названию, что в нем размещены для бесплатного скачивания самые интересные образцы человеческого творчества. Представленные роботы весят в среднем не более 100 килобайт. Ищите их также на нашем CD.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: online fighting
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Summitsoft Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Liquid Edge Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 233, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.roboforge.com/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

В RoboForge вы не влияете на ход ожесточенных схваток, а наблюдаете за успехами кибербойцов со стороны. Вам предстоит пройти со своим роботом весь сложный путь — от появления на свет до выхода на арену. Готовы ли вы выступить в роли мудрого учителя?

ROUND ONE...

Не сложно догадаться, что все начинается с мастерской. Конечно же, вы можете сразу выбрать готовую модель из представленных в списке и немного подкорректировать ее. Только это не результат. Не достижение. С этого, по-



▲ ...а роботы будут выглядеть так, как вы пожелаете.

жалуй, стоит начать, дабы ознакомиться с азами роботостроения. Первостепенная цель — сконструировать боевую машину с чистого листа. Что называется, from scratch. Всего представлено семь рас, причем к каждой относится по полсотни изменяемых компонентов. Никаких ограничений на данном этапе не существует, все зависит только от вас и вашей дерзкой фантазии. После завершения работ вы можете полюбоваться на своего будущего чемпиона и, ежели

пожелаете, разукрасить его.

Следующий шаг — научить робота двигаться. Знаете секрет анимации? Здесь почти то же самое — вы аккуратно сдвигаете конечность и фиксируете ее в новом положении. Полчаса возни, и одно движение готово.

После следует самая сложная и трудоемкая стадия — написание AI. Вспомните, сколько недобрых слов мы с вами высказывали в сторону создателей игр по поводу искусственного интеллекта. Попробуйте сотворить здравомыслящего бойца сами. Запрограммировать разумное поведение можно лишь путем



Вы жаждете представления? Пройдите в комнату симуляции, выберите оппонента и испытайте бойца. Все ваши огрехи, поверьте, проявятся сразу же.



▲ Исключительно интересно проходят поединки двух идентичных роботов.

бесчисленных экспериментов и обратного инжиниринга представленных образцов.

READY? FIGHT!

Вы жаждете представления? Пройдите в комнату симуляции, выберите оппонента и испытайте бойца. Все ваши огрехи, поверьте, проявятся сразу же. Если ваш подопечный ведет себя на поле боя, словно неотесанный чурбан, вам предстоит провести еще несколько часов за отладкой.

Ход поединков ни на йоту не зависит от удачи. Все просчитывается, исходя из

▼ Трехмерные арены смотрятся чеперь простенько...



написанного AI. Эта честность и позволяет создателям проводить онлайн-турниры с ценными призами.

В любом случае можно отыскать в Интернете противника из своей категории, дабы затем померяться с ним силой. Или все же умом? Победители купаются в лучах славы, проигравшие продолжают копошиться в мастерской. ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Создавать и обучать кибератлетов — занятие, бесспорно, увлекательное. Кроме того, по ходу можно ознакомиться с основами программирования.

Неподготовленных игроков RoboForge может отпугнуть своей чрезмерной сложностью. Поклонники же серьезных робофайтингов останутся более чем довольны.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Не хватает подробного мануала. Учиться приходится исключительно на своих ошибках, которые выражаются в количестве пропущенных ударов.

7,0



Ждите к 76-ой годовщине событий!



Многоразовый
нелинейный
квест

102
варианта
прохождения

Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!

Четыре
сюжетные
развязки

Исторически
достоверные
улицы Москвы



Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК "Малит")



12 СТУЛЬЕВ

Как это было на самом деле

(095) 737-88-55 Интернет- сайт: www.mediahouse.ru Электронная почта: sales@mediahouse.ru
Заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69, info@mediahouse.ru

SEGA GT 2002

СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫРАСТУ И СТАНУ GRAN TURISMO!

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

После каждого заезда нам предлагают сохранить повтор на жесткий диск. После этого над геймпадом имеет смысл поработать, чтобы не стыдно было показывать его знакомым. Мы можем управлять камерой, использовать различные цветовые фильтры, менять музыкальное сопровождение. При этом, правда, удивляет, что геймпадом можно только ставить на паузу – никаких перемоток назад/вперед, никаких замедленных просмотров. Так что хороший ролик сделать получится лишь при наличии ангельского терпения!

► Это единственная раллийная и единственная некольцевая трасса в игре. Один заезд на ней занимает минут десять!



це, либо решаем гнаться за длинным долларом, участвуя в неофициальных соревнованиях. На заработанные деньги покупаем новые автомобили или новые запчасти к уже имеющимся. И еще нельзя забывать о деньгах на ремонт, так как все детали автомобиля подвержены износу.

Сами гонки просто великолепны. Когда я купил себе первую по-настоящему мощную машину (Lotus Esprit 2002, 350 л.с.) и превратил ее в 560-сильного монстра, то внезапно понял, что просто не могу ей управлять! Пришлось провести пару часов в гараже

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega

■ РАЗРАБОТЧИК: WOW Entertainment

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН: <http://www.sega.com/>

На Sega GT 2002 возлагались огромные надежды. Ведь Sega заявила, что собирается представить нечто такое, что сможет тягаться аж с Gran Turismo 3 A-Spec. Однако революции не получилось, и своей GT3 владельцам Xbox пока придется подождать. И все же Sega GT 2002 – в высшей степени достойная игра.

за настройкой автомобиля, еще столько же – на тестовом полигоне и... вуаля! Дикий мустанг уже не пытался сбросить своего седока. Да, в Sega GT 2002 имеет принципиальное значение до 80 или до 73 миль в час сбрасывать скорость перед поворотом, в какой момент при выходе из него начинать давить на газ; придется думать, ехать ли по газону напрямик, или на большей скорости пройти извилистый участок по асфальту и так далее. А вот что разочаровывает, так это полное отсутствие модели повреждений у машин.

Второй представляющий интерес режим носит название Chronicle Mode. Здесь мы выбираем себе «классический» автомобиль 70-го года выпуска и в серии заездов пытаемся обогнать пятерых соперников, которые сначала ездят на таких же развалинах, потом



▲ Красно-желтая полоска в правом верхнем углу – индикатор повреждений. На поведении машины аварии никак не сказываются, зато средства на ремонт вычитают из призовых денег.

пересаживаются на более приличные автомобили 80-х и 90-х годов, а потом и вовсе оказываются за рулем современных суперкаров.

Автомобили своим внешним видом влюбляют в себя с первого же взгляда. Не GT3, конечно, но все равно очень красиво: великолепные блики, огромное количество мелких деталей – все на высоте. А вот трассы откровенно убоги. Одиноко стоящие жутковатые деревья, скучные зеленые поля, серые ограждения. Спецэффектов тоже маловато. Даже пыль из-под колес – и та почти не видна.

Sega GT 2002 не оправдала в полной мере возложенных на нее надежд. Прежде всего, по части графики. Однако достоинства игры все же очевидны: перед нами добротный симулятор с интересными режимами, неплохим набором трасс и доброй сотней красивейших автомобилей. Хотелось бы больше, но это уже, видимо, в другой раз. ■



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Реалистичная физическая модель, впечатляющий выбор автомобилей, широкие возможности настройки машин, оригинальные игровые режимы.

■ МИНУСЫ

Некрасивые трассы, почти полное отсутствие спецэффектов, нет модели повреждений автомобилей, ужасная музыка.

На Xbox, где хороших гонок очень мало, Sega GT 2002 по праву может считаться одной из лучших. Да, это не Gran Turismo, но это не мешает игре просто доставлять удовольствие.

8,0

СТРАНА ИГР

ТОРГАЛ

проклятие Одина



© 2002 DREAMCATCHER. Все права защищены.

Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно! Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл 77-6227. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по тел.: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

I WAS AN ATOMIC MUTANT

БЕЗУМСТВУ МОНСТРОВ ПОЕМ МЫ ПЕСНЮ!

Уникальный артефакт эпохи массовой культуры. Самое что ни на есть знаковое явление эры симуляторов. В его существование невозможно поверить, и все-таки оно — непреложный факт. Эта игра — не для игры. В такое не играют. Такое показывают гостям, сопровождая историей о том, как «я был атомным мутантом».



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: I Was an Atomic Mutant ■ ИЗДАТЕЛЬ: CANOPY Games
 ■ РАЗРАБОТЧИК: CANOPY Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PII 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.atomicmutant.com>

ОТСТОЙ ВСЕХ ВРЕМЕН

Да, именно так. Это настоящий шедевр аутсайдерства. Маргинальнейший из маргинальных. Примитивнейший из примитивных. Непревзойденный, великолепный, превосходнейший отстой самой чистой пробы, причем созданный сознательно. Для полного счастья не хватает разве что Pentium4 и Radeon 9700 Pro в системных требованиях при фиксированном разрешении 320x240x8. Впрочем, это уже придири. Игра просто прекрасна в своем убожестве.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Э то не могло присниться даже нашему «Токсичному мстителю» — Щербакову. Да что там Щерби?! Сам Эд Вуд, голливудский король трэша, снимавший летающие тарелки, привязанные к потолку на бесстыже выставленных себя напоказ суровых нитках, и тот лишь растерянно развел бы руками и, бросив кино, пошел бы в дворники. Ничего более монструозного мне не приходилось встречать за всю историю создания компьютерных игр. Есть понятие творческой вершины, за которой нас еще ждут новые свершения. Так вот, это — не вершина. Это — предел. Дальше просто некуда. Вы хотите стать мутантом? Все просто, как в кино. Выбираете модель — и вперед. Через несколько мгновений вы уже на экране заштатного кинозала, заполненного едва ли на одну сотую. Из этой сотой вы нужны лишь одному. Вот карманик пытается стянуть сущо-

все. Индикатор покажет, когда хватит, и тогда вы перейдете на новый уровень, то есть, простите, эпизод, ничем не отличающийся от предыдущего. Те же двадцать, ну, может, от силы двадцать пять полигонов на BCE. Те же чавкающие звуки разлетающихся тел. То же пыльное небо, дурно склеенное из старых фотографий. Тот же набор из двух текстур: одна — на ландшафт, другая — на здания. Впрочем, насчет «набора» я, конечно, выразился не точно: поверить в то, что эти нелепые текстуры кто-то специально подбирал... Геймплей отсутствует как таковой. Все, что можно (и нужно, по замыслу разработчиков) передать, расстрелять и пустить по ветру, давится, стреляется и пускается в течение максимум трех минут, после чего процесс начинается сначала. В этой скупой на выразительные средства игре есть и свои излишества. В частности, можно по собственному усмотрению выбирать разрешение экрана и гамму цвета, хотя какое-то буржу-



▲ Вы — атомный мутант. Перед вами павильон в четыре шага. Между шагами раскинулся город.

ское «сглаживание» и никакая-токая поддержка вершинных шейдеров — об упомянутой возможности менять разрешение я вообще не говорю — не способны сгладить то, по сути своей, неизгладимое впечатление, которое производит этот шедевр невероятного, просто фантастического примитивизма. Вы спрашиваете, что я сделал? Я поставлю этой игре 9,9. И если хоть один урод в нашей редакции скажет хотя бы слово против, я сниму со Щербакова скальп и сделаю из него парик, я отгрызу у Спойлера серебряную серьгу вместе с ухом, я каленым железом выжгу на лбу Перестукина клеймо «ехе», я изнасилую любимую золотую рыбку Поморцева и обглодаю все мизинцы Майка Разумкина, а потом... Потом я доберусь и до вас, мерзкие читатели. Никто и никогда не забудет, как я был атомным мутантом! ■

Ни «сглаживание», ни поддержка вершинных шейдеров не способны сгладить то, по сути своей, неизгладимое впечатление, которое производит этот шедевр невероятного, просто фантастического примитивизма.

ный заработок у судомойки, погруженной в мысли о несбыточном замужестве. Вот безусый юнец лезет под юбку к своей однокласснице, сбежавшей вместе с ним с уроков на дневной сеанс. Вот дремлющий старикан в пенсне, вообще попавший сюда неизвестно как. До вас нет дела абсолютно никому, кроме преданного фаната в четвертом ряду, не пропустившего ни одной серии этой нескончаемой атомной саги. Именно для него вы и начинаете свой нелегкий бессмысленный труд. Вы — атомный мутант. Перед вами павильон в четыре шага. Между шагами раскинулся город. Цель — уничтожить все. Или почти

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ
Нет слов.

■ МИНУСЫ
Нет слов.

Нет слов.

СТРАНА ИГР

1,5



ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

- динамическая кампания
 - более 100 самолетов
 - новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград



NASCAR RACING 2003 SEASON



Интересные эти американцы — все у них не как у людей: даже на скоростных магистралях шириной в четыре полосы есть ограничение 100 км/ч. А про то, что в каждом штате у них свои законы, я уж вообще молчу. Такие же своеобразные у них и гонки. Ну где вы еще встретите трассу длиной в пару километров с одним лишь направлением поворотов — левым? Естественно, в Штатах.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Papyrus ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 42
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450, 64 MB RAM,
 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН:
<http://www.sierra.com/games/racing2003/>

ПОСТОРОННИМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

ИЛЬЯ ШУПИК
 SCHUPIK@MTU-NET.RU

ЭТО БЫЛО ДАВНО

Компания Papyrus присутствует на рынке игр уже порядка 10 лет. Главным ее прорывом стал проект Indianapolis 500: The Simulation. С тех пор компания с каждым годом шлифует и доводит до ума созданную когда-то концепцию.



▼ Заметьте, нагрев у передней левой покрышки отсутствует — она только что взорвалась!

Перед нами очередная версия серии NASCAR от Papyrus, на этот раз сезона 2003 года. Вы спросите, а чем она отличается от игры с названием NASCAR Racing 2002 Season? Как ни странно, но отличия все же есть, и многие из них значительны.

С приходом сезона 2003 года мы сможем лицезреть несколько полностью перестроенных трасс, включая новую Infineon Raceway. А главное — улучшенную физику считавшейся и так практически идеальной NASCAR Racing 2002 Season. Про десятки настроек автомобиля я вам рассказывать не буду, а вот взрывы покрышек из-за долгой блокировки колес достойны романа! Улучшен в чем-то новаторский режим обучения, засветившийся еще в прошлой игре серии, и подправлена графика. В частности, реализован эффект «слепящего солнца». Теперь, если гонка проходит вечером, и мы едем навстречу светилу, то оно, как и положено, начи-



▲ Такое можно наблюдать только в игре о NASCAR. И еще в знаменитых пробах на МКАД.



мо-таки роботоподобный AI, с нечеловеческой виртуозностью просчитывающий все повороты, ну и, конечно, потрясающий экспериенс вождения американских гоночных авто. ■



нает слепить глаза, усложняя процесс вождения. В целом же графика осталась на уровне NASCAR Racing 2002 Season — неплохие модели автомобилей, скучные фоны с размазанными по трибунам зрителями и совершенно потрескавшаяся кабина вашего болида. Что еще? Безумные аварии с участием десятков машин, безошибочный, пря-



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Потрясающая достоверность физической модели, новый сезон, улучшенная обучалка — вам стоит посмотреть на это.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Графика хоть и улучшена, но для современной игры простовата. Звук в игре также не великолепный. Разочаровывает и AI.

Лучший на данный момент симулятор серии NASCAR с практически идеальной физической моделью. Игра только для фанатов и хардкорных симуляторщиков.

7,5

ВЗВОД

18°N
16°N
14°N
12°N
PLATOON™



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (отдельные аудиовизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.



GROM

УЖАСЫ ФАШИСТСКОГО ТИБЕТА

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/adventure/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Rebelmind
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
 PIII 600, 256 RAM, GeForce 2
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.gromgame.de>

ПОРТФОЛИО

Разработчики Rebelmind – польская команда, начавшая свою деятельность в далеком уже 1994 году. Не считая Grom, на счету у полков уже четыре готовых проекта: Mega Blast, Dark Moon, Treasure Island, Timothy, и еще два свежаанонсированных – стратегия в реальном времени A Fistful of Gold и приключение под названием Great Journey.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
 KIR@GAMELAND.RU

Перед нами типичное смешение жанров, с потерей всех лучших качеств каждого из них. Аventura представлена в виде комичных, nepотpeбнoгo вида персонажей, аркадных головоломок и абсолютно линейного сюжета. Из RPG сюда перекочевали прокачка скиллов, сбор вещей и передвижение по глобальной карте. Экшн, потому что происходить будет что-то неопиcуeмoe.

Поляк по происхождению и настоящий командос по мироощущению, полковник Гром не понаслышке знал, что такое враг и что от него ждать. В 1939 году, попав в немецкий плен, успешно бежал. Не прошло и месяца, как он



► Перед нами еще одна логическая игра. Надо успеть повторять различные движения в различных местах.

Поначалу я даже предположить не мог, что такое Grom. Загадочно рычащее сочетание звуков будоражило мое больное воображение. Быть может, это секретное оружие такое? Или название правительственной организации? В любом случае, я был бы доволен и этим. Разгадка оказалась на удивление проста и скудоумна. Это имя главного персонажа карикатурных очертаний. Ну где, спрашивается, фантазия, где полет мысли? Название этой статьи и то больше бы пошло. Или хотя бы звучало лучше.

уже сидел в нашем отечественном концлагере. Повторив свой дерзкий подвиг, Гром решил отойти от дел и осел в заснеженных горах Тибета. Торговля и охрана караванов превратились в его основной источник доходов. Казалось бы, война навсегда осталась в лихом прошлом героя. Было это до тех пор, пока его потухший взор не обратился на летящий меж гор нацистский дирижабль. И тут началось такое!

Сюжетная канва, несмотря на непробиваемую линейность, действительно увлекает. Тибет, как известно, славится мистикой и древними легендами. Правда, не ждите, что события будут сменять друг друга со скоростью света – нет в них ни напора, ни стремительности. Шутка ли – растянуть игру на 30 часов живого геймплея. Но это мы еще стерлим, а вот что касается самого процесса – уж не знаю. Привычная изометрия сменилась на вольный разгул камеры. «Вольный» – в смысле «не поддающийся управлению». Просмотреть всю карту не удастся, так как скроллинг жестко ограничен. А приблизить или удалить камеру можно, лишь удерживая клавишу. Иначе вы вернетесь к первоначальным масштабам. Система боев сделана по образу и подобию системы Commandos. Только, в отличие от последних, в Grom отсутствует тактический элемент. Все



▲ Наша основная троица. Вы только взгляните на эти лица. Это не лица, а лики!

происходит хаотично, порой превращаясь в откровенную аркаду. К примеру, пройти незамеченным между двумя сторожевыми вышками можно, просто пригнувшись. Узнав все незамысловатые правила игры – вы станете богом. Очутившись в селении, вы можете закупать провизию, медикаменты и патроны. Существует возможность торга. Выглядит это как карточная игра.

Стандартные диалоговые окна с редкой возможностью выбора ответных реплик – вот предел вашего общения. К тому же, выбрав один вариант ответа, вы можете услышать от своего персонажа полную отсебятину. Вот она – сила интерпретации.



▲ Аркадный изыск – уклоняться от ножей за довольно приличные деньги.



▲ Тщательная прорисовка бэкграундов частенько соседствует с композиционным гением.

По ходу продвижения ваша команда претерпит кардинальные изменения. На смену одним NPC придут другие, более опытные. Правда, в самые ответственные моменты они все имеют обыкновение вас «ненадолго» покидать. Защищая как-то деревню от бандитов, мои новоиспеченные друзья ушли в горы на разведку. Вернулись они, когда я, истекающий кровью, добивал последнего агрессора.

Одним из самых значимых RPG-элементов в игре стала прокачка. Относится она только к боевому мастерству. Характеристики самих персонажей отсутствуют как вид. Повышение навыков напрямую зависит от используемых предметов. Например, при стрельбе из



▲ Резня у ворот деревни. Открыв очередь по неприятелю, есть все шансы перестрелять своих.

винтовки вы повысите умение обращаться с этим видом оружия. Между изнурительными баталиями придется разгадывать головоломки и логические загадки. Правда, иногда, это логика ой как страдает.

Все эти действия разворачиваются на фоне абсолютно статичных, хотя и неплохо нарисованных пейзажей: листья не шелестят, вода не колышется. Как ни печально об этом говорить, но и полная трехмерность персонажей никак не смогла скрасить царящее в Grom безграничное уныние. Вот так и играю уже пять часов к ряду. Надоело, а все равно играю. Что-то в этом есть, такое неуловимое и притягательное. ■



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Интересный сюжет, отличная озвучка, красивые бэкграунды. Комичные персонажи с отличным чувством юмора.

■ МИНУСЫ

Быстро надоедающий игровой процесс, абсолютная статичность пейзажа, хаотичная механика боя, неоправданная сложность, особенно в конце.

Одна из тех игр, привлекательность которых рационально необъяснима. Вполне может заменить чтение на ночь. Хотя я все-таки рекомендую книгу – гораздо полезнее.

6,0

СТРАНА ИГР



Остров динозавров.

Длинный, тонкий, низкий, высокий, толстый и маленький... Придумай сам экзотических динозавров, хочешь с громадными зубами, хочешь - без...

Придумай и создай свой собственный парк с потрясающими аттракционами на своем любимом острове...



...Соблазны кровожадных любителей динозавров самым зловонным динозавром Т-рекс или привлеки маленьких посетителей к ласковому Стегозавру.

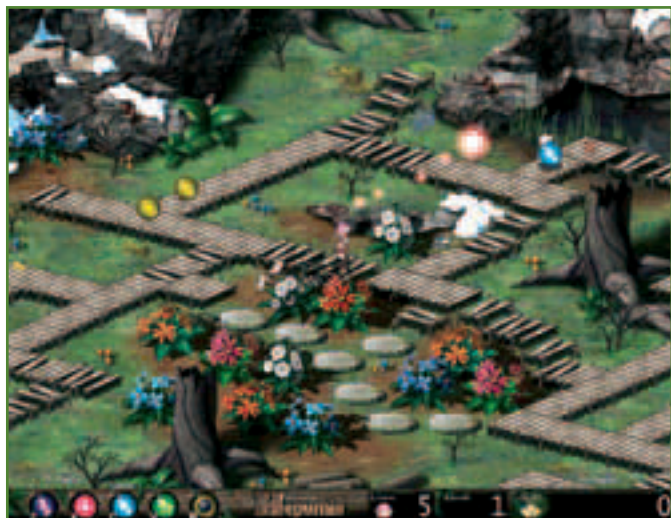
Сделай это и все будут в восторге от острова динозавров.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

©2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

REALM OF NEPUMIA

PAC-MAN VS BOMBERMAN?



ДЕНЬ СУРКА В REAL OF NEPUMIA

Если уж совсем не везет, не брезгуйте пользоваться читами. Все коды вводите во время игры:

wildmage – восполнить

арсенал заклинаний

getalife – получить 12

дополнительных жизней

takstree – получить 1500

золотых монет

electron – уничтожить всех врагов.

Что интересно, выиграв последний уровень, вы станете свидетелем ну очень скромной концовки. А потом безумие начнется заново... с самого первого уровня.



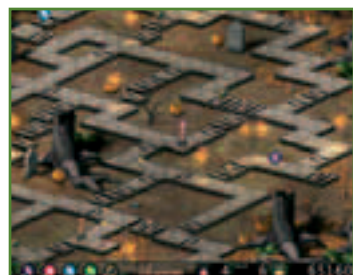
► А Хеллоин, судя по антуражам, популярен у местных.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Когда в тесном лабиринте приходится избегать встреч с монстрами и полутно собирать бонусы, невольно вспоминаются похождения одного прожорливого друга детства. Когда из кармана сыплются бомбы, детонирующие на счет «три», в памяти вырисовывается образ тронутого подрывника. Когда же речь заходит еще и о внушительном арсенале заклинаний, в голове остается лишь флер ускользающей мысли.

Пересказывать предысторию игры – преступление. Все равно никто не сможет проследить за всеми поворотами сюжета. По той простой причине, что на шикарной завязке все перипетии и заканчиваются. Но вам ведь все равно интересно, правда? Лично я со злодеяниями завязал, посему предоставлю слово тому, кто за спиной.

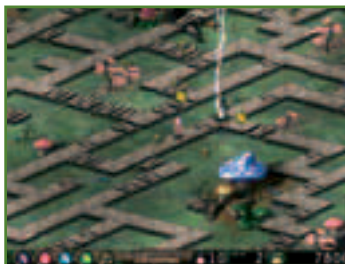
Этой в высшей мере слезливой историей можно проникнуться только с закрытыми глазами. Посему попрошу. И не надо подглядывать. И так... Несколько веков назад населяли землю колдуны. А теперь трепещите все! Ибо пришли озлобленные монстры-лоботрясы, разрушили дома, растащили все золото и сократили поголовье плешивых магов.



«А это еще что за лягушонок фиолетовой окраски, нервно скачущий по усеянной цветочками поляне?» – прохрипел суровый голос за спиной. Вот и попробуйте после такого вопроса объяснить, что милая волшебница не имеет ровным счетом никакого отношения к семейству сиреневых жаб. Девушка просто задалась целью сколотить капитал. Вздор? Вот и я говорю.

Одна лишь девочка с лиловыми волосами нашла в себе силы противостоять бесчисленным ордам...

Добраться до финала – задача не из простых. И это при том, что уровней всего восемь. Монстры респавнятся с неимоверной частотой и посему могут загнать в тупик в считанные секунды.

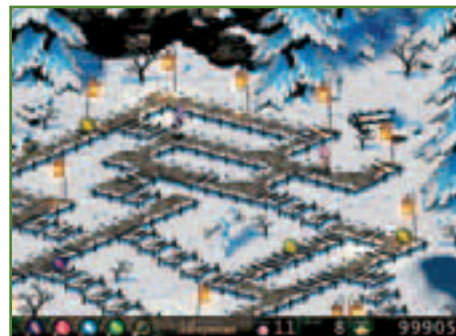


► Использование молнии оправдано лишь в самых щекотливых ситуациях. Например, когда снимаешь скриншоты.

Приходится подолгу думать над каждым своим следующим шагом. В реальном времени.

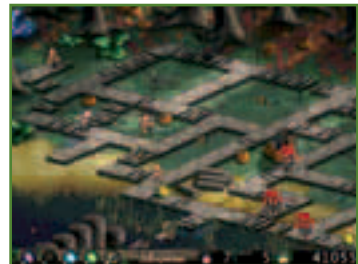
Использование заклинаний осуществляется посредством серии кнопок в нижнем ря-

■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Eonix Corporation
■ РАЗРАБОТЧИК: Yamisoft Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233, 32 MB RAM
■ ОНЛАЙН: <http://www.eonix.ca/games/nepumia/>



► Последний уровень, он сложный самый. Я не пользовался кодами, вы ведь верите мне, да?

ду клавиатуры. Бьющая по ближнему молния, временная неуязвимость, густок магической энергии и голубой, как линзы Элтона Джона, файербол.



После смерти монстры оставляют наследство в несколько золотых монеток, которые и следует подбирать. Накопив нужную сумму, милая волшебница может позволить себе приобрести пропуск на следующий уровень. И все начнется по новой. Для формальности отмечу, что игра обладает красивейшим саундтреком и весьма симпатичной графикой. ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Звучное название. Удобное меню инсталляции. Удобное меню деинсталляции.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Почему игры бывают порой столь несправедливыми к играющему? Почему?

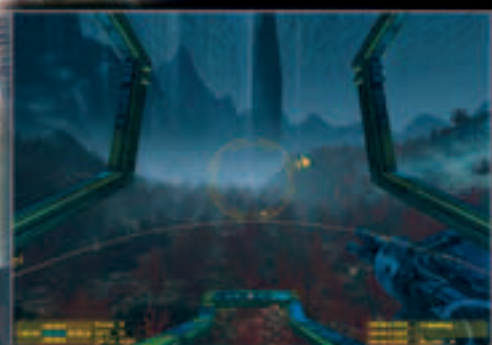
Играть всем. Ровно 23 минуты 76 секунд. Можно и больше. По желанию.

6,0

АкваНОХ 2

О Т К Р Ы Т И Е

Безграничные просторы океана
ждут тебя!



Жанр:
трёхмерный экшен

В безграничном океане ты один на один
с умным и коварным врагом...
Он прячется от тебя, используя ландшафт,
он обходит тебя, пытаясь нанести удар сзади...
Будь умнее и быстрее его!

- карты размером 16 квадратных километров;
- захватывающий и необычный игровой процесс;

- эмоциональный и интригующий сюжет;
- большой простор для тактических действий;
- мощный искусственный интеллект.



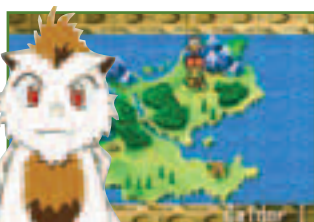
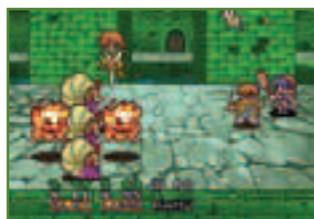
© 2003 "Massive Development". © 2003 "Руссобит Паблшинг". © 2003 "JoWood Productions" Software AG.
Издатель "Руссобит Паблшинг", e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru.
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90.

СТРАНА
ИГРСЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

КАРТОГРАФИЯ

Какого-то сакрального смысла в коллекционировании карт нет – они просто призваны улаживать ваш взор в специальной галерее.

Всего карт 175, и три основных способа ими разжиться – покупка в магазинах, вытрясание из противников на поле боя и обмен с другими игроками.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

С начала о грустном. Ресурсы GBA небезграничны, посему стараниями малоизвестного субконтрактора Game Arts до нас добралось чуть поджатое, укороченное переложение классики. Темп всего повествования ускорен, игрок встречает персонажей не там, где они появлялись в оригинале, населенные пункты сильно измельчали в размерах, аниме-ролики скукожились до статичных картинок, оркестровый саундтрек превратился в набор шипящих midi, а отдельные сцены так и вовсе остались за бортом. Но это еще полбеды, архизначительной потерей стало отсутствие магического перевода от Working Designs. Каверзная проблема копията воздвиглась ребром, похоронив все наши надежды вторично узреть незабвенные труды Зака Местона по облагораживанию оригинального японского текста. Перевод от Ubi Soft, конечно, неплох – если не ждать от него той плотности юмора и глубины подтекстов, что украшали 32-битный вариант от WD.

Теперь о вдохновляющем. Частые «случайные» бои облагорожены более плавной анимацией и ощутимо поднабрали скорости. Система расстановки героев по клеткам упразднилась, а линейка Magic Gauge внесла приятное оживление в застоявшийся процесс пошаговых пота-

LUNAR LEGEND

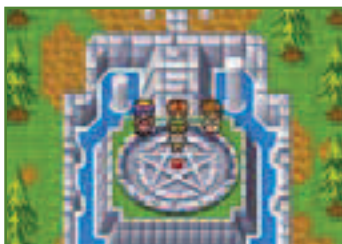
Пора–пора–порадуемся!

Появившись на Sega CD десять лет назад, эта игра в улучшенном виде была переиздана на 32-битных платформах, где стала достойной альтернативой Final Fantasy. Портативная версия любимого геймерами «Лунара» характерного шарма почти не растеряла.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Media Rings ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
■ ОНЛАЙН: <http://www.ubi.com/US/Games/Inarlegend/>



▲ Приключенцы выстроились двумя рядами, как в других JRPG. Клеточки, куда можно было расставлять героев перед боем, – в прошлом.



совок. Карта мира упрощена – вы просто выбираете курсором локацию и, нажав кнопку, оказываетесь там. Уровни зарабатываются на счет раз, оружие агрегидется еще быстрее. Сбор карт с изображениями врагов и возможность последующего ими обмена с другими геймерами (нате-с, раскошелитесь на линк-кабель и две копии игры) выглядит достаточно искусственной попыткой ввести режим для двух игроков – право слово, лучше бы



▲ Если бы не разрешение экрана, картинка вполне могла бы сойти за скриншот с PS one, согласны?

сохранили возможность кооперативных боев, как на PS one. По меркам GBA, Lunar Legends – игра красивая, ничуть не хуже Golden Sun. Яркая и, что немаловажно – с учетом выбеляющей цвета подсветки Afterburner и GBA SP, – очень красочная. 12-18 часов ненапряжного времяпрепровождения вам обеспечены. ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Выдержавшая проверку временем история, отличная графика и неплохой дизайн локаций. И здесь есть кот, превращающийся в дракона!

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Не самый лучший перевод. Пропали побочные квесты, сложность до смешного низкая, слишком мало нововведений.

Лучшая ролевая игра для GBA? Навряд ли. Но в первую пятерку Lunar Legend входит уверенной поступью победительницы.

7,5



КОММАНДОС

В ТЫЛУ ВРАГА

IRONSTORM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
компани "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4X Studios.



Стратегия – ремесло воина. Предводители должны использовать это ремесло. Солдаты должны использовать этот Путь. Однако в наши дни во всем мире не найдется воина, который глубоко понимает Путь стратегии. Миямото Мусаси. Книга пяти колец.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/fighting
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Genki ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.ubi.com/UK/Games/swordofthesamurais2/>

SWORD OF THE SAMURAI

ПУТЬ МУДРЕЦА



затмить все недочеты. Не думаю, что большинство наших читателей знакомо с этими персонажами. Я даже не уверен, что многие вразумительно расскажут о, например, Мстиславе Изяславиче.

На официальном сайте Sword of The Samurai облачают как story-driven sword fighting, то есть сюжет – наш рулевой. Лучшее это было бы жизнеописанием того же Миямото, ибо ваш персонаж, которого вы, с позволения сказать, «создаете» (слово «генерите» надо запретить!) – безвестный и безродный парнишка с сомнительным прошлым и бесцветным будущим. Ибо великих сражений здесь не будет, он не станет сегоном, не зарубит ни одного трактата, наконец! Вернемся к созданию. Первое, что предстоит – выбрать понравившееся лицо из десятка доступных и еще около десятка недоступных (они лишились ума, надеясь, что это

нас простимулирует на прохождение игры), затем выбрать цвет кимоно (или что у них там, а, Валер?) и... все. «Уникальный» боец готов топтать татами в додзэ.

С боккеном (деревянная катана) подмышкой, герой, имя которого Перестукисан, шагает по феодальной Японии, навсвистывая «Три танкиста». Путешествует он, разумеется, условно. У самурая есть виртуальный день, который он может потратить на: тренировку в школе боевых искусств (зависит от провинции), спарринг на деревнях и участие в уличном unofficial турнире на, о боже, настоящих мечах. В случае проигрыша в последнем – смерть, конец игры и плохое настроение. «Путь к идеалу лежит через тяжелейшие психофизические упражнения дзэн-буддизма, занятия с оружием, сражения и смерть», – скажет вам любой самурай. И верно, здесь каждый божий день тренировки. Так что – учиться, учиться и учиться!!!

Боевых приемов немного, зато вдоволь стилей, которые игрок вешает на шифты и переключается между ними в поединке по принципу: «Ах, ты так!? А мы вот вам! А вот тебе козырного!».

Предостережением звучат слова пресс-релиза: «Вам откроются секреты истории самых известных самураев...». Лучше почитайте труды Такуана и Мусаси, изданные в одной книге «Самураи: меч и душа». Да и про Мстислава Изяславича не забудьте. Проверю! ■

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
 PERESTUKIN@GAMELAND.RU

XVI век, время сегуната, гражданских войн, феодальной раздробленности Японии. Время странствующих самураев, постигавших искусство меча в поединках с такими же бродягами. Для разработчиков игр – благодатная эпоха. Но очень важно уделять внимание форме и подаче товара конечному потребителю. В Genki решили, что тема самураев и такие имена, как Миямото Мусаси, Ягю Дзюбэй, Ито Иттосай должны

▼ Не все сражения проходят во дворе школы. Научившись владеть мечом, вы наконец-то покинете ее стены.



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Возможность лицезреть светлый лик Мусаси, поговорить с ним и чему-нибудь у него научиться.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Игрок сейчас пошел ленивый, и в своем акценте на бесконечных тренировках Genki, конечно, погорячались.

Японский сувенир, разве что без иероглифов. Наглядный путь воина. Посредственный файтинг и скучное приключение.

6,0

КНЯЗЬ



Очарование. Раздражение. Растерянность. Этот странный проект способен вызвать исключительно смешанные чувства. Благодаря единому, целостному миру виртуозно создается эффект полного погружения, и в то же время фальшивая неторопливость, искусственная размеренность игрового процесса выводят из себя. Уникальный случай.



KING'S FIELD: THE ANCIENT CITY

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

В ПОИСКЕ ЛЕГКИХ ПУТЕЙ

Опасности поджидают играющего буквально с первых шагов. Как вам понравится идея начать приключение и, наступив на подозрительный участок земли, тут же загнать в лаву? И этот случай далеко не единственный. К сожалению, сохраняться разрешается строго в определенных местах. Делать это нужно, поверьте, как можно чаще. Легких путей здесь не бывает.

▼ Никто не умеет так элегантно швыряться сгустками лавы, как этот разъяренный мини-босс.



Как может показаться, в The Ancient City судьба вселенной никоим образом не зависит от ваших действий. Ведь все решено без вас – в королевство был завезен мистический символ печали, вследствие чего все население пострадало от страшной чумы. Так как спасти уже попросту некого, все, что остается – вернуть проклятую статуэтку ее законным обладателям.

Сюжет ограничивается одной лишь завязкой. Спустя пару-тройку часов вы наверняка забудете, кто ваш герой и какими судьбами он оказался в очередном пропавшем сыростью подземелье. И не даже не найдете, что вам кто-нибудь напомнит. Город опустошен, NPC можно пересчитать по пальцам, а разговоры сводятся к ничемным замечаниям.

Главное, что сюжетная линия не сдерживает вас в действиях. Вы вольны



следовать куда угодно и развлекаться как угодно. Если желаете, порешите топором продавца в магазине, которому до этого сбывали найденные предметы. Никто вам не скажет ни слова упрека. Некому. Отсюда и доминирующие чувства одиночества, безысходности, неопределенности. Как ни странно, цепляющие и не желающие отпускать.

Игре свойственно останавливать время, растворять в себе. Бег напоминает неторопливую ходьбу, а на простой разворот требуется чуть более пяти секунд. Я засекал. Монстры сохраняют непоколебимое спокойствие и всегда действуют по заученным правилам. Ваше поведение с ними предопределено – выбрать момент, подбегать, нане-

РОЛЕВОЙ АНДЕРГРАУНД

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: Metro3D
- РАЗРАБОТЧИК: From Software
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН:
<http://kingsfield.agetec.com>

сти удар и тут же ретироваться. Жутко хочется продемонстрировать серию атак, подкрепить силу магическими заклинаниями, но когда каменный голем с легкостью втаптывает в землю, сразу же осознаешь свою неправоту.

Ощущать полную свободу и в это же время играть по жестким правилам. Пожалуй, это магия, присущая только серии King's Field.

Немаловажная роль отводится окружениям. Полуразрушенные храмы,



▲ NPC вызывают откровенную жалость. Как своими грустными историями, так и бессмысленным существованием.

заброшенные дворцы, ледяные пещеры, мрачные подземелья создают изумительно правдоподобный мир. Игра потрясающе красива. Правда, только в статике. В движении все превращается в натуральный кошмар. К ущербным двадцати кадрам в секунду, согласитесь, привыкнуть сложно.

Вынести окончательный вердикт непросто. Странная игра, очень странная. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Харизма. По-другому объяснить способность игры, обладающей кучей недостатков, притягивать и нравиться, я просто не берусь.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Неуклюжее управление, простенькая ролевая система, однообразный по большей части геймплей, неоптимизированный движок.

Без зазрений совести готов поставить девять баллов. С легкостью могу залепить и тройку, так как не каждый распробует игру на вкус. Среднее арифметическое?

6,0

THAT'S LIFE 2

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: life simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: X-Media
 ■ РАЗРАБОТЧИК: X-Media ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233, 64 MB RAM,
 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.xmp.de/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 SPOILER@GAMELAND.RU

Интересно, кто-нибудь может назвать в хронологическом порядке все выходявшие для The Sims дополнения? По памяти? Думаю, сами создатели будут подглядывать в пресс-релизы. А если вспомнить еще и неофициальные подделки? Миссия невыполнима. К сведению, That's Life 2 – как раз из числа таковых.



▲ Глядя на обстановку, желание тратиться пропадает почти сразу же.

самому пройти в магазин, потрогать предмет мебели, присмотреться как следует? Без проблем! Покидаете игру, запускаете модуль That's Life 2, и оказываетесь в виртуальном супермаркете. Несколько этажей, широкий выбор одежды, мебели и прочих радостей. Жизнь прекрасна! Только странности не заставляют себя долго ждать. Все надписи оформлены небрежно, кое-где не достаёт ценников и, главное, нигде нет посетителей. Одни только манекены, замершие в неестественных позах. Поход в магазин зачастую заканчивается тем, что, потратив в модуле все свои сбережения, в итоге вы остаетесь без приобретенных товаров. Жульничество! Посреди бела дня! К черту такую жизнь!



▲ Заботьтесь о своем здоровье и забудьте о деньгах.

На счету X-Media (запомните название конторы!) несколько неофициальных add-on'ов к The Sims. Кроме того, немецкая компания склепала дополнения к Operation Flashpoint, а также сотворила продолжение WarCraft III под устрашающим названием Warhazard. Паразиты, право слово! ■

▲ В казино лучше не заходить. Пожалейте свой семейный бюджет.

Представьте, что вы наслаждаетесь обычной жизнью своего сима: работаете в поте лица на атомной электростанции, содержите семью, а в уикенды устраиваете безумные вечеринки. Ситуация: ваш партнер по работе (и не только) загорелся в пьяном угаре идеей станцевать стриптиз. Только вот в гостиной не оказалось стола подходящей конструкции. Что делать? Вызов меню, пара щелчков мышкой, и все улажено. А вдруг у вас возникнет желание

РЕЗЮМЕ

/2,0/

Лучше не выпендриваться, а тратить честно заработанные деньги так, как того пожелал Уилл Райт.

СТРАНА ИГР

МИКРО КОММАНДОС



Микро Коммандос (коммандос - десантно-диверсионная часть морской пехоты) Помогите им выжить в мире Гигантов!!! Президент Межгалактического Военного Комитета уже больше не президент... Его преемника изберут из солдат отряда Микро Коммандос, который успешно наносит удар за ударом по миру людей.



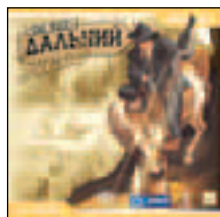
Проникнув в подвал человеческого дома, солдаты Микро Коммандос будут искать универсальное оружие, которое поможет им поставить всю планету на колени. Для этого им придется обыскать все углы в доме, искать необходимые им ресурсы (еду, энергию, запчасти). Им также придется развить свою собственную инфраструктуру и средства сообщения.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-sof@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-36-52, e-mail: support@media2000.ru.

Репродукция мультимедиа компаний "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6237. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2003 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

ДАЛЬНИЙ ЗАПАД



ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР



ОГОНЬ В НЕБЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Far West

ЖАНР:

management RTS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Greenwood Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 400, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Soccer Manager

ЖАНР:

management

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК:

Heart-line

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Air Offensive

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Blue Moon

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233, 16 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.akella.com/>

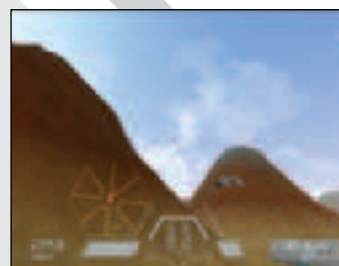
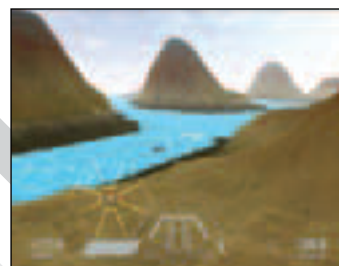
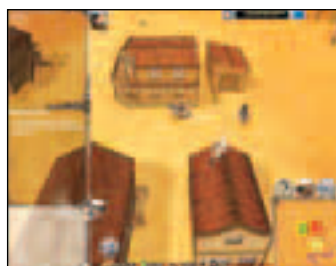
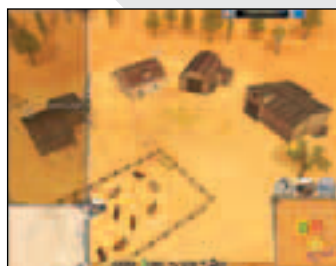
<http://www.russobit-m.ru/>

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Занятая менеджмент-стратегия, одобренная приятной трехмерной графикой.

Резюме: Серьезный менеджмент-симулятор на футбольную тематику.

Резюме: Отчаянная попытка повторить успех незабвенного Incoming от Rage Software.



Жесткий ветер бескрайних прерий опьяняет не хуже стакана дорогого виски. Именно поэтому «Дальний Запад» не стремится привлечь внимание за счет одних лишь безумных перестрелок в душных салунах – большую часть времени придется проводить за обустройством собственного ранчо. Сразу же готовьтесь возложить на свои плечи все стандартные для домовитого ковбоя заботы. Вам предстоит нанимать работников, возводить здания, бороться с происками коварных конкурентов и испытывать на себе давление со стороны враждебно настроенных индейцев. Помните, главная задача – любой ценой добиться процветания ранчо. ■

В спектр обязанностей владельца футбольного клуба входит не только работа по набору футболистов. Вы должны проявлять себя и в роли менеджера, и в качестве тренера, и, наконец, стать самым близким команде человеком. Ваш to do list пестрит напоминаниями о встречах со спонсорами, пометками о переговорах с рекламными агентствами – думать придется практически обо всем. Вы же хотите создать команду своей мечты? Не всегда обязательно привлекать звезд мирового масштаба – попробуйте распознать талант в молодых игроках. Когда добьетесь значительного успеха, сможете продавать права на показ матчей по телевидению. ■

Проjekt от Blue Moon не балует нас долгим пересказом всех перипетий сюжета, а сразу приглашает за штурвал истребителя. Ваша миссия – сбивать вражескую технику и пытаться выжить в недружелюбных воздушных просторах. Главное, чтобы хватило запаса самонаводящихся ракет. Сложность нарастает в не щадящей игрока прогрессии. В первом уровне требуется управиться с двумя самолетами, во втором – уже с четырьмя. Сколько единиц авиатехники предстоит отправить на дно океана в третьем этапе, дано узнать не каждому. Безусловно, примитивный игровой процесс может приглянуться неискушенным игрокам, но невыразительное графическое исполнение слегка смазывает общую картину. ■

КРЯКИ И ПЛЮХИ ВСТУПАЮТ В ГОНКУ



БИЛЬЯРДНЫЙ КЛУБ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Pet Racer

ЖАНР:

action/racing

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Techland

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Cue Club

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Bulldog Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 166, 16 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.akella.com/>

Резюме: Гонимая игра для самых маленьких, только начинающих свою карьеру геймеров.

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Практически идеальный симулятор игры в бильярд. Придаться просто не к чему.



Представьте себе эдакий безобидный вариант культовой Megagame, правда, все с теми же захватывающими соревнованиями и ожесточенными перестрелками. В состязаниях участвуют милые разношерстные зверушки, а вместо скорострельных пушек используются помидоры и ульи с осами.

Трассы, которых насчитывается порядка тридцати, проходят в самых разнообразных локациях: в джунглях, посреди арктических снегов и даже на поверхности Луны. Игровой процесс отличается динамичностью, а графика выполнена в мультяшном стиле и оттого весьма простенькая, без особых изысков. В нагрузку – небольшое количество секретных бонусов, разнообразящих геймплей. ■

В первую очередь игра впечатляет обилием различных настроек, начиная с корректировки мягкости бортов и заканчивая дизайном сукна для стола. Представленные режимы позволяют вам потренироваться в одиночку, принять участие в турнире или же заглянуть в интернет-комнату общения, где можно подыскать себе интересного оппонента.

В любой момент вы можете просмотреть информацию по матчу, а также установить угол наклона, силу удара и даже нацелить кий. Эффект бликов на шарах, трехмерный туман, освещение в стиле диско выполнены превосходно. Одним словом, настоящая находка для всех любителей пула, снукера и их всевозможных вариаций. ■

ПОБЕГ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Prisoner of War

ЖАНР:

action/stealth

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Wide Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://games.1c.ru/>

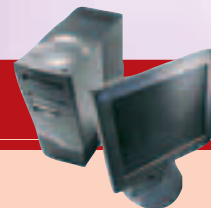
Резюме: Заслуживающий почестей проект на модную нынче тематику WWII.



Вторая мировая. Немецкие ученые разрабатывают новое сверхсекретное оружие. Лишь капитан ВВС США Льюис Стоун, волею судеб попавший в лагерь для военнопленных, способен спутать им все планы. Игровой мир живет по своим законам, вернее даже сказать, по часам. Вам необходимо следовать установленному распорядку дня, при этом пытаясь урвать время на выполнение миссий. Если вас не найдут на месте, то обязательно разыщут и расстреляют, как, впрочем, и за любое другое неповиновение режиму. Никакой речи о перестрелках с патрулями здесь идти не может – все построено на stealth-тактике. Герой умело перелезает через ограждения, прячется под грузовиками и отвлекает

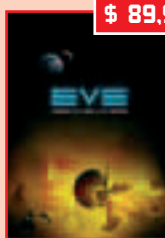
внимание киданием камней. Сложность крайне высокая, и победа зачастую достигается с помощью испытанного метода проб и ошибок. Все локации требуют досконального изучения. Порой, правда, мешает непослушная камера. Персонажам явно не достает полигонов, но это не портит впечатления от старательно воспроизведенных уровней «Шталаг-Люфт» и «Колдиц». Музыка динамичная и меняется в зависимости от происходящего. Локализация не коснулась лишь озвучки героев. Сей факт наверняка обрадует ценителей аутентичного английского. Для всех остальных предназначены субтитры на русском. Подробнее о Prisoner of War читайте в «СИ» #20(125) за 2002 год. ■

PC



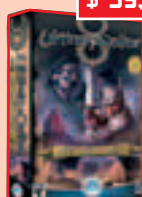
Unreal II:
The Awakening

\$ 79.95



EVE: The Second
Genesis

\$ 89.99



Ultima Online:
Age of Shadows

\$ 59.99



Sim City 4

\$ 22.99



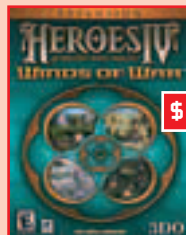
\$ 229.99

Jstck/ ACT LABS
Force RS



\$ 59.99

Sid Meier's Civilization III:
Play the World



\$ 56.99

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War



\$ 89.95

Impossible Creatures



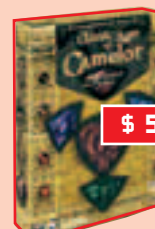
Shadowbane

\$ 73.95



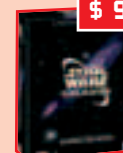
\$ 89.99

The Sims
Online



\$ 59.99

Dark Age of Camelot:
Shrouded Isles



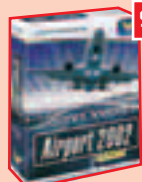
\$ 99.95

Star Wars Galaxies:
An Empire Divided



\$ 22.99

Anarchy Online:
Notum Wars



Airport 2002 Volume 1
Add-on to Microsoft
Flight Simulator 2002

\$ 64.99



Neverwinter Nights:
Shadows of Undrentide

\$ 56.99



Command & Conquer:
Generals

\$ 22.99



\$ 79.99

Zanzarah:
The Hidden Portal

EverQuest: Gold
(Collector's Edition)

\$ 119.99



XBOX

GIFT Shop



\$ 229.99

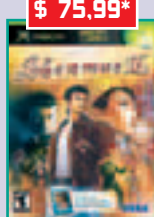
Jstck/ CH Flight Sim
Yoke USB

\$ 324.99\$ / \$ 349.99*



The House
of the Dead 3
c Mad Catz
Blaster

\$ 129.99*



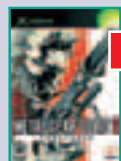
Shenmue II

\$ 75.99*



Colin McRae Rally 3

\$ 85.99/
83.99*



Metal Gear Solid 2:
Substance

\$ 83.99*



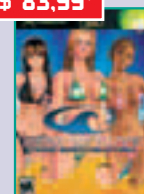
Сумка/ Xbox 12 Game
Carry Case

\$ 19.99



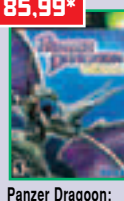
Star Wars: Knights of
the Old Republic

\$ 87.99*



Dead or Alive Xtreme
Beach Volleyball

\$ 83.99*



Panzer Dragoon:
Orta

\$ 85.99*



Tom Clancy's -
Splinter Cell

\$ 69.99/
83.99*



(Blizzard) Diablo II
Baseball Cap

\$ 35.99



\$ 9.99

Mouse Pad/
Коврик для
мыши
"Опасно
для жизни"



Final Fantasy: the Watch

\$ 349.95

\$ 39.99



(Blizzard) The
Art of Warcraft

(GL) Футболка "Голубой
Экран Смерти Windows"
с логотипом "Хакер"



(Blizzard) Warcraft III
Action Figure: Storm
Rage The Night Elf

\$ 29.99



(ORIGIN) Ultima
Online: Lord
Blackthorn Figure

\$ 27.99

\$ 32.99

Onimusha 2:
Samurai's Destiny:
Yagyu Jubei Figure



\$ 13.99



GAME BOY ADVANCE

\$ 105.99



\$ 56.99

The Legend of Zelda: A Link to the Past



\$ 55.99

Metroid Fusion



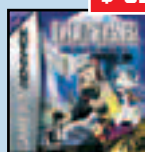
\$ 67.95

V-Rally 3



\$ 59.99

Super Mario Advance 3: Yoshi's Island



\$ 63.99

Lunar Legend



\$ 65.99

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring



\$ 56.99

Super Ghouls N' Ghosts

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

\$ 56.99



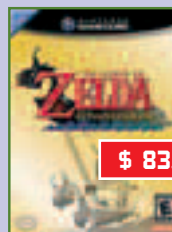
\$ 59.99

Doom II



NINTENDO GAMECUBE

\$ 209.99 / \$ 259.99*



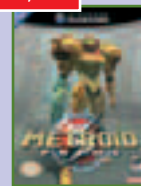
\$ 83.95*

Legend of Zelda: The Wind Waker



\$ 83.99*

Skies of Arcadia Legends



\$ 87.99*

Metroid Prime



\$ 59.99 / \$ 79.99*

Turok: Evolution



\$ 55.99 / \$ 83.95*

Super Mario Sunshine



\$ 39.99

Memory Card 251



\$ 85.99*

Mortal Kombat 5: Deadly Alliance



\$ 82.99*

Resident Evil 2



PlayStation 2

\$ 255.99 (PAL, RUS) / \$ 269.99*



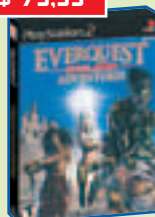
\$ 65.99 / \$ 83.99*

Colins McRae Rally 3



\$ 23.99

Chameleons for PlayStation 2



\$ 79.99*

EverQuest Online Adventures



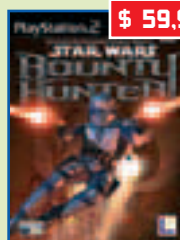
\$ 67.99 / \$ 79.99*

WWE Smackdown! Shut Your Mouth



\$ 79.99*

Devil May Cry 2

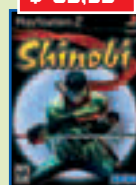


\$ 59.99 / \$ 79.99*

Star Wars: Bounty Hunter



The Sims



\$ 83.95*

Shinobi



Grand Theft Auto: Vice City

\$ 59.99 / \$ 79.99*



\$ 79.99*

Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht



\$ 79.99

Hack Vol. 1 Infection Expansion

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР

#5(134)

ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ
БЕСПЛАТНЫЙ
каталог E-Shop

индекс
город
улица
дом корпус
квартира
ФИО

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

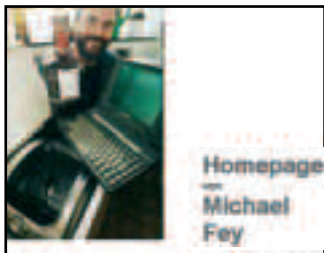
ИНТЕРНЕТ: ПОПЬЗА И ДОВЕРИЕ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

DOLSER@GAMELAND.RU

ИНТЕРНЕТУ ВЕРЯТ БОЛЬШЕ

C-News.ru (<http://weekly.cnews.ru/2003/02/05/#research1>) опубликовала интересную информацию. По результатам исследования UCLA, 53% пользователей верят всему, что читают в онлайн (год назад таких было 58%). Более того, 61% американцев считает Интернет более важным источником информации, чем другие СМИ: только половина опрошенных заявила, что важную роль в их жизни играет ТВ, 40% – радио, 29% – журналы.



Рецепты нескольких сортов пива, рекомендации по подключению компьютера и настройке программ можно найти на сайте М.Фея, варящего пиво в стиральной машине.

НОУТБУК + СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА = ПИВО

Если у вас завалились старая стиральная машина и дряхлый компьютер – не выбрасывайте их. Загляните на сайт Михаэля Фея из ФРГ (<http://www.m-fey.de/brauen/>). Практичный немец разработал программное обеспечение, интерфейс связи и особые рецепты для варки пива на дому. Пиво созревает в стиральном агрегате за несколько дней, а следит за процессом компьютер, подключенный через параллельный порт. Программу, рецепты и иллюстрации можно скачать с сайта Михаэля.

Фей едва успевает закупать ингредиенты и угощать всех желающих готовым напитком из сливного шланга машины. В знаменитые немецкие пивные Михаэль не ходит уже третий год...

ИНТЕРНЕТ-АУКЦИОНЫ – ЛУЧШЕЕ ШОУ ДЛЯ ТВ

eBay и Sony договорились об организации нового телешоу по имени Ebay-TV. Это будет гибрид из популярных в Америке шоу «вопрос-ответ», во время которых зрители смогут следить за

ходом торгов интернет-аукциона eBay (<http://www.ebay.com>) и даже покупать лоты на специальных телесаитах.

Для привлечения большего числа каналов, согласившихся транслировать новую программу, телевизионщикам предложена комиссия за каждую проданную вещь. Кроме того, \$6 получит каждый телезритель, попавший на аукцион через веб-сайт телеканала.

ХИТ-ПАРАД САМЫХ НАДОЕДИВЫХ ПИСЕМ

Любой имеющий электронный почтовый ящик знает, что такое спам. Надоедливая рассылка рекламы и «писем счастья» могут довести кого угодно до белого каления. Увы, но с каждым годом дела идут все хуже, и по уверениям Surf Control (<http://www.surf-control.com/news/newsitem.aspx?id=543>) 2002 год стал поистине золотым для спама. «Информационный мусор» составлял до 40% от всех отправляемых по Сети писем, а потери рабочего времени оценены в 9 миллиардов долларов.

Компания Surf Control, занимающаяся разработкой фильтров для спама, составила хит-парад самых надоевших писем 2002 года. Первые места заняли послания с паролями XXX-сай-



тов, рекламой «Виагры», финансовых пирамид и порнографией. Менее массовыми оказались рассылки о кредитах, онлайн-казино, клубах знакомств и реклама DVD.

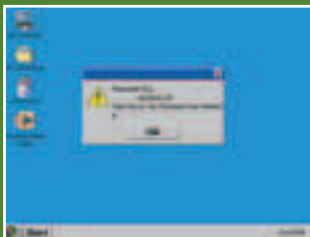
По собственным наблюдениям отметим, что 2002-ой стал годом усиления циркуляции в Рунете «писем счастья». И вот – самое ужасное. Surf Control полагает, что в 2003-ем доля спама вырастет еще в несколько раз!..

ДЕНЬ БЕСПЛАТНОГО ДАУНЛОАДА

Борьба с музыкальными пиратами вступает в новую фазу. После успешного проведенного первого Дня бесплатного даунлоада (2002 год) объявлен второй День бесплатного даунлоада (Digital Download Day Europe). Очередная раздача халявы

ФЛЭШ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

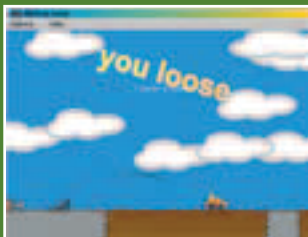
Берем на себя смелость рекомендовать читателям пять злых флэш-игрушек. Из тех, что пользовались популярностью в редакции «Страны Игр» в январе. **Windows RG** (<http://www.deanliou.com/WinRG/WinRG.htm>) Симулятор новейшей операционной системы от «Майкрософта». Как все знакомо! Из смотревших игру половина легла на полу от хохота, а другая половина честно пыталась... заставить систему работать! Это было еще смешнее...



Pinkslip Panic (<http://www.fuckedcompany.com/pink/>) Игрушка для прогоревшего начальника. Подчиненные пронохали про секретный фонд и чтобы информация не просочилась в прессу, необходимо их устранить. Не убить, конечно же, а просто уменьшить – оружием, разработанным в секретном техническом отделе. Внимание! Следите за балансом «розовых слипов» – палить безостановочно и неприцельно не стоит...



Minicar Jump (<http://www.oy88.com/bak/game/list.asp?id=16>) Разогнать и приземлить без взрыва «Порш» или «Феррари» совсем не просто. Особенно если на пути трамплин. Но увлекательно! **«Убей Децла»** (<http://omen.ru/GAMES/ONLINE/killdecl/maingame.htm>) Если фанаты любят – это плохо. Если ненавидят – это, оказывается, еще хуже. Тогда они делают злобные, кровавадные и тупые игры, в которые играешь с



большой неохотой. Но играешь, играешь, играешь... Главная фишка шутера – настраиваемый уровень сложности и оценка меткости игрока. Тренируйтесь! **«Головоломки»** (<http://www.northernimages.com/gallery/loons/>) Для любителей спокойного и вдумчивого расслабления. 14 мозаик, которые надо сложить из кусочков. Приводятся готовые картинки – красивые виды озер США. Их, кстати, можно установить и как обои для Рабочего стола Windows.



"МС" - журнал для активных пользователей мобильных цифровых устройств.



- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

ВНИМАНИЕ!

С апреля выпускается с CD!

Журнал "МС" - самый технический из популярных и самый популярный из технических.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Клиенты электронных магазинов – люди в пижамах! 40% покупок в электронных магазинах происходят в период с 10 часов вечера до 10 часов утра.

Больше всего времени за клавиатурой проводят люди младше 40 лет (около 10 часов в неделю против 7 часов, проводимых за этим занятием средним пользователем Интернета). Пользователи старшего возраста используют Интернет преимущественно для работы с личными финансами и игр.

40% подключенных к Сети пользователей одновременно смотрят на монитор ПК и на экран телевизора.

Останкинская башня в 4 раза тяжелее Пизанской. Размах крыла Боинга-747 больше, чем расстояние, преодоленное братьями Райт в течение их первого полета.

У израильского царя Соломона было около 700 жен и еще несколько тысяч любовниц.

Каждому посетителю музея в городе Вуппертэлле (США) дают открытку с просьбой отослать ее обратно из его родного города. Эти открытки все одинаковы и составляют как раз экспозицию этого музея.

ROL (<http://www.rol.ru>), «Стружка» (<http://www.uic.nnov.ru/~zni/>).



назначена на 21 марта (<http://www.digitaldownloadday.com>). В этот день любой житель

Франции, Испании, Германии, Италии, Великобритании и Нидерландов сможет скачать из Интернета музыкальные треки на общую сумму 5 евро или 5 фунтов стерлингов.

Такие же условия были в прошлый раз. Тогда на сайты звукозаписывающих компаний, поддерживающих акцию, заходило по 15 тысяч пользователей в час, а на указанную сумму

удавалось скачать 500 «потопных» песен, 50 MP3-композиций или «прожечь» 5 аудиодисков. Всего для скачки доступно более 150.000 треков. Понятно, что нас хотят приучить, что музыка стоит денег, а бесплатно скачивать ее можно только пару раз в год. Но пока Россия к акции не допущена – это правило на нас, наверное, не распространяется?.. ■

ВСПОМНИТЬ ВСЕ! ТВОЙ ГИД ПО БЕСПЛАТНЫМ ИГРАМ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@GAMELAND.RU

Казалось бы, найти бесплатные развлечения – задача для первоклассника. Обратись к популярному поисковику и через пару минут начни играть, играть, играть... Но так ли это?

А давайте попробуем! Итак, набрали «+free +game?», нажали кнопку Search и... утонули в бездонном море бесплатных ресурсов. Ничего себе, вот уж поиграем! Вот только... ткнешься туда-сюда, все не то – скучно, примитивно, слишком долгая загрузка или демо-версия подсовывают вместо полноценного продукта... К тому же многие поисковики просто-напросто мухлюют и стараются первым делом подsunуть пользователю собственные игровые разделы – обычно далеко не лучшие в Сети. Так, например, поступает Yahoo...

Бесплатные игры... Free games... Этими ключевыми словами частенько «кормит» поисковые машины геймер. Абсолютно верный подход! Мы уже наскребли на подключение, лишними деньги никогда не бывают и потому немного сэкономить – это, как говорится, в самый раз.

Выходит – прежде чем дойти до игры геймеру предстоит немало потрудиться: разобраться в результатах поиска, перелопатив ни много ни мало, а сотни и сотни ссылок? Если на каждую потратить по минуте, то... в общем, на игру времени уже не останется! Как быть? Вот пара советов.

Во-первых, регулярно читайте обзоры, подобные этому: для их написания авторы проводят в Интернете немало часов, выискивая интересные и по большей части бесплатные места сетевых развлечений, экономя время и деньги читателей!

А во-вторых, и сами не робейте. На вкус и цвет товарищей нет, мнение экспертов отнюдь не ис-

тина в последней инстанции, так что бродите по Сети, ищите, пробуйте, – и воздастся вам!

А для ясного понимания, где искать и что такое «бесплатные игры», систематизируем и «расшифруем» сетевые ресурсы, попадающие в категорию free games.

ТИПЫ И ПОДТИПЫ FREE GAMES

Эмуляторы (Emulators) – программы, позволяющие запускать на компьютере игры для приставок, портативных систем, автоматов (типа SNES, PS one, Mega Drive, Neo Geo) или других компьютерных платформ (Commodore 64, Macintosh или обожаемого в России ZX Spectrum).

Условно бесплатные игры (Shareware) – игры, содержащие различные ограничения – по срокам использования или по доступным игроку функциям. Все ограничения снимаются после регистрации продукта у разработчика (в 90% случаев – не бесплатно...). Демо-версии (Demo) – так же, как и Shareware, содержат только часть игры или ограничены по функциям. Но, в отличие от условно-бесплатных продуктов, никаким легальным образом в полноценный продукт не превращаются. Даже за деньги. Главная цель демо-версии – подтолкнуть геймера к покупке полной версии игры.

Свободно распространяемые продукты (Freeware) – никоим образом не ограниченные игры – ни по функциям, ни по срокам. Это полные версии для БЕСПЛАТНОГО и СВОБОДНОГО распространения! Идеальный вариант. Иногда некоторые компании переводят старые хиты из категории платных продуктов во freeware с тем, чтобы повысить популярность продолжений (следующих серий). Так, например, id поступала с DOOM'ом, а Sierra с Betrayal at Krondor... Еще одна интересная особенность бесплатных игр – обилие продуктов независимых разработчиков.

Игры без поддержки (Abandonware) – старые игры (обычно более чем 4-х летнего возраста), которые уже не продаются и не поддерживаются разработчиками в силу тех или иных причин (например, разработчик обанкротился, а права на игру так никто и не приобрел). Вот такие бастарды и проживают в категории «отказное ПО». Иногда это слишком необычные, неважно реализованные или сложные продукты, лежащие в стороне от игрового мейнстрима. Но чаще – великие хиты прошлого! Распространение Abandonware – дело полулегальное, но лишь в том случае, если владельцы авторских прав очевидным образом не разрешили это делать.

Текстовые приключения (Text Adventures) – совсем старый стиль – это первые компьютерные игры, они вовсе не требовали графики, обходились простым текстом, а игровой процесс протекал в стиле «вопрос-ответ». Как ни удивительно, таких продуктов (и процветающих коммерческих, например, Dragon Realms) в Сети навалом. Профильные сайты, скажем, серии Mudconnector (<http://www.mudconnector.com>),

Почти 2000 текстовых игр и более 50 тысяч абонентов. MUD'ы, старейшие игры Интернета, прямо-таки процветают в наши дни.



<http://www.mudconnector.ru>), имеют се-



Google выдает на-гора около 7 миллионов ссылок, содержащих слова «free game(s)» – совсем не просто выбрать что-то по вкусу...

годня базу данных на более чем 1900 текстовых онлайн-игр. Большинство из них – англоязычные (русских не более двух десятков). Понятно, что и по размеру эти игры невелики, и работают на любой машине с выходом в Интернет.

Qbasic – Игры, написанные на специальном языке, обычно маленькие, компактные, но бывают и гиганты под 1 MB. Чаще всего это опыты программистов-любителей. Требуя работы интерпретатора Qbasic'a. Онлайн-игры (Online games) – все те продукты, которые исключительно или в значительной части «играются» в Сети. Это особое ПО в категории бесплатных игр. Следует различать два принципиально разных вида онлайн-игр:

Многопользовательские игры с собственным движком (Multiplayer games) – в них соперничают реальные люди, чаще всего требуется изрядная нагрузка, установка клиента и тому подоб-



Извращенная фантазия независимых разработчиков – убить Санта-Клауса в стиле Quake!

ное. С другой стороны, Multiplayer games – самые высоко-адреналиновые и азартные.

Игры, использующие передовые интернет-технологии (Java, Shockwave, Flash). Они не требуют крупных загрузок и могут запускаться прямо из браузера. Чаще всего оппонентом тут будет компьютер, но не всегда...

WebTV – продукты, которые являются «WebTV совместимыми» (WebTV – особая приставка, ныне уже обанкротившаяся). Не волнуйтесь, поиграть в них могут не только владельцы WebTV! Выходит, бесплатного игрового ПО в Сети не просто много, а слишком много! Кое о чем мы регулярно рассказываем – о Flash/Shockwave, о бесплатных ролевых онлайн-проектах, а уж о демо-версиях и вовсе говорить не стоит, смотрите

диск «Страны Игр» или соответствующий раздел нашего сайта!

Эмуляторы? О, это класс! Особый, замкнутый мир, поделенный на области фанатиками той или иной игровой платформы. Немного криминальный – в плане распространения приставочного BIOS'a и игровых ROM'ов, озабоченный вопросами совместимости и производительности, он, несомненно, заслуживает внимания...

А вот об остальных подвидов бесплатных игрушек частенько и незаслуженно забывают, о них поподробнее!

FREWARE/SHAREWARE GAMES

Этого добра в Сети хватает. Многие из игр – опыты начинающих разработчиков



Radix: лазерные пушки, зомби, лабиринты и свободный полет. И под DOS игралось неплохо!..

или рекламные продукты. Все не обозреть, а потому мы отобрали кое-что на свой вкус. Геймер, похитив по предложенным ссылкам, получит представление об этом типе игрового ПО, и дальнейшие самостоятельные раскопки Интернета будет вести со знанием дела. Около 40 игр (полные версии!..) ждут нас совершенно бесплатно на NetProWeb.com (<http://www.netproweb.com/pcgames.htm>). Хватает тут, конечно же, забав типа Color Lines и бриджа, но есть и стоящие игрушки. Например, такие:

Deep Space Intruder (http://www.netproweb.com/pcg_011.htm, 1.3 MB)

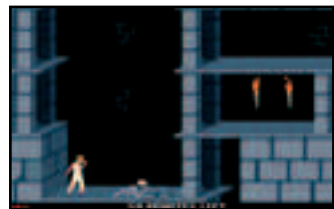
Неплохой псевдообъемный шутер с приличной графикой и звуком. Космос, астероиды, бонусы и тому подобное. Очень похож на первый уровень первой Creature Shock (там, где летим к планете).

WinSoko (http://www.netproweb.com/pcg_032.htm, 236 KB). Забавная версия сокобана – игры, где требуется проявлять и ловкость, и отменную смекалку. Небольшой размер файла отнюдь не препятствие для веселья – в WinSoko есть 378 комнат. Графика, признаем, не самая лучшая, а вот мозги разминаются по полной программе.

Solo (<http://www.netproweb.com/download/pcgames/solotair.zip>, 653 KB). 70 карточных игр, а также возможность создать собственный вариант карточной забавы для одиночного режима. Просто находка для офиса!

Многие бесплатные игрушки написаны «по мотивам» любимых коммерчес-

ких проектов и адресуются поклонни-



«Принц Персии» встречался на всех платформах – от PC до са-моделных ZX Spectrum'ов. Он и сегодня вполне играбелен.

кам соответствующих хитов. Фанатам Final Fantasy рекомендуется End of the Earth 2 (<http://www.students.stedwards.edu/~kcondel/ENDS.ZIP>, 1.77 MB). Графика – не самая сильная сторона EotE2, а вот игровой процесс неплох и напоминает оригинал.

Стратегам, помешанным на Age of Empires, стоит заглянуть на <http://www.runesword.com/rs1.html>. Довольно объемистый файл (17.7 MB) таит полную версию пошаговой (!) стратегии Runes World, выполненной в стиле майкрософтовского хита. Первая часть игры бесплатная, но проект развивается, и сегодня на повестке дня – Runes World 3, и это уже коммерческий вариант.

Santa Slayer (http://ftp.pcworld.com/pub/new/fun_and_games/action/s_slayer.zip, 1.5 MB) – для желающих в полном 3D пострелять санта-клаусов и эльфов в стиле первого Quake. Хм, а почему бы и нет? Вы и сами – Санта-Клаус, так что все по-честному. Кстати, на выбор любые многопользовательские режимы, включая мультиплеер через игровой сервис I-Games (<http://www.i-games.com>)!

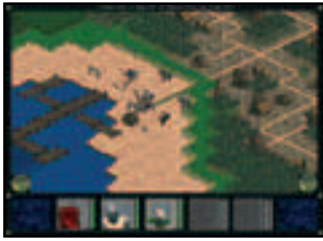
Radix: Beyond the Void от Epic Games ныне стал бесплатным. Полная версия «весит» чуть больше четырех мегабайт (<http://doomgate.gamers.org/pub/3daction/radix/releases/radsw20.zip>). К ней полагается специальный патч регистрации – <http://ftp.cdrom.com/pub/gamespatches/patches/general-patches/rad20p.zip>. Выглядит сей action, когда-то блиставший под DOS, совсем недурно, а уж gameplay – фантастика (около 30 карт плюс сетевая игра). Запускается под любой версией Windows.

Некоторые вещи со временем становятся только лучше. Легендарный DOOM не умирает! Старички вспомнят буйную молодость, а молодое поколение ужаснется чудовищному виду антикварных хитов. Откопать DOOM, слегка приспособленный под Windows и ставший freeware, можно на http://ftp.pcworld.com/pub/new/fun_and_games/action/doom95.zip...

А теперь забудем, что есть на свете Windows, и вспомним игры самой древней эпохи.

ABANDONWARE

ВНИМАНИЕ: игры, описываемые в этом разделе, не адаптированы к современ-



Rites of the Ancients — возможно, в пошаговом режиме пройти игру типа Age of Empires будет легче.

ным быстрым компьютерам. Возможно, потребуется замедлить компьютер для нормальной работы некоторых Abandonware-продуктов. Утилиту замедления, например, MoSlo можно отыскать тут <http://www.hpaa.com/moslo/v132/moslo132.zip>. Всего 9 KB...

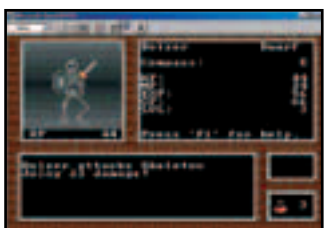
Prince of Persia (http://www.flashback-aw.net/files/p/prince_of_persia.zip). Персидский принц хочет жениться на очаровательной принцессе. Но злой султан сам жаждет ее благосклонности и потому требует от девушки согласия, иначе ее ждет смерть через 1 час. Игрок выступает в роли юноши, преодолевающего массу препятствий в попытке освободить заложницу. Аркадный скроллер в сочетании с лимитом времени сделал «Принца Персии» лучшей игрой 1989-го и нескольких последующих лет. Оцените графику — ее хвалили в те годы, да и сейчас она не так уж плоха. А размер игры — всего 345 KB...

Mortal Kombat (http://www.flashback-aw.net/files/m/mortal_kombat_1.zip). Acclaim, 1993-ий год, чуть больше трех мегабайт. Лучший файтинг во всей своей красе. Родоначалник великой серии. Нужны еще какие-то комментарии?..

Ultima IV : Quest of the Avatar (http://www.flashback-aw.net/files/u/ultima_iv.zip, 332 KB)

Да-да, не падайте в обморок — есть в Сети места, где хранятся такие шедевры. Лучшая (на мой взгляд) часть сериала — Аватар в поисках Кодекса добра. Кстати, здесь же найдутся и кое-какие другие «Ультимы».

Какие же еще игры категории Abandonware можно найти в Сети? Да практически любые, вышедшие с



Legends of Luth — один из немногих масштабных ролевых проектов на Qbasic'e.

конца 80-х по 2000-ый год. Конечно, чем ближе дата выхода игры к сегодняшнему дню, тем ниже вероятность, что продукт предлагается на легальных основаниях. Будем считать, что читатель предупрежден о возможном нарушении авторских прав и для удовлетворения законного любопытства ограничимся самыми старыми играми. Найдите и попробуйте Wolfenstein 3D, Bard's Tale (хитовейшая RPG, в свое время, конечно...) или Master of Orion. Поиски стоит начать с коллекции ссылок на http://www.icwhen.com/eye_site/awin2000.html. Самая большая загрузка — это 5.2 MB, а многое уложится и в 1-3 MB. Вот были игры-то!

Кстати, помимо игр, в категории «брошенного ПО» отыщутся и старые операционные системы: от Windows 1.0 (!!!) до DOS 6.3. Чем не игрушки?..

QBASIC?! ЭТО САМОДЕПЬНЫЕ ИГРЫ!

ВНИМАНИЕ: Скорее всего, QB на вашем жестком диске нет, и чтобы испытать написанные для него программы, установите его вручную (впрочем, некоторые игры уже включают в себя интерпретаторы Qbasic версий 4.5 и 7.1). Найдите на компакт-диске с Windows папку Other или Tools, а в ней — Oldmsdos. Скопируйте Qbasic.exe (версия 1.1) и Qbasic.hlp в любую вновь созданную папку, например, C:/Qbasic. Для удобства запуска создайте пункт для QB в меню «Пуск».

Поскольку игры на QB — любительские, то, возможно, вам тоже захочется попробовать свои силы. Неплохой ресурс по QB есть на <http://www.qbas.by.ru>.

Запускать игру на QB не очень просто. Разархивируйте скаченный архив в папку на жестком диске, скопируйте в нее и запустите интерпретатор (Qbasic.exe). Откройте стартовый файл с расширением *.bas (через File/Open, для запуска игры жмите клавишу F5 или Shift+F5) или, если таковой файл имеется в папке с игрой, кликайте на *.bat (возможно, потребуется прописать правильный путь к интерпретатору). Если с наскока запустить игрушку не удастся, попробуйте найти ее файлы Install или Setup, загрузите последнюю версию QB, добавьте строку типа «DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 2000 RAM» в config.sys или на крайний случай почитайте readme.txt...

Примеров незатейливых, но порой удачных опытов любительского программирования игр на QB можно найти на <http://www.qbas.by.ru/igr.htm> (50 проектов) или на <http://qbc.narod.ru/prog/> (20 проектов).

Персонально назовем лишь две игрушки:



- 5 сумасшедших водителей и машин на выбор
- 10 непреодолимых препятствий в 5 разных мирах
- на каждом треке нужно выиграть в 2 из 3 гонок
- 4 бонус — предмета, которые нужно собирать (бомбы, ракеты, прыжки, турбо-ускорение)
- Сказочные звуковые эффекты



Питера друзей организуют гонки, чтобы выяснить, кто из обитателей их очаровательного, сказочного мира самый быстрый. Конечно, здесь не обойдется без местного колдовства и использования магии. Вы будете мчаться по дороге, по очаровательным холмам, деревням, призрачным лесам и даже по луне. Простые с виду деревья могут оказаться злонамеренными и их даже можно использовать против конкурентов. У каждого водителя — свой фантастический автомобиль, который отличается от других способностью развивать скорость, типом сцепления и весом.

По вопросам авторских прав и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Абсолютная исключительная лицензия "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Издательство Бизнес-Центр "Медиа-Сервис-2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Издательству "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Incuboid GmbH and Blubb Entertainment GmbH. All rights reserved.



Читайте в мартовском номере журнала "Свой бизнес":

ЭХО СОБЫТИЙ

- Евро стал дороже доллара. Не пора ли менять у.е. в прайс-листах?

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

- Особый случай: безногий инвалид стал одним из лучших предпринимателей Ставропольского края

ВЫГОДНО/НЕВЫГОДНО

- Взгляд на рынок: автосервис
- Сколько зарабатывает хозяин бара

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

- Налоговая декларация: образец заполнения для фирм на "упрощенке"
- Маркетинговое исследование: тонкости анкетирования и проведения фокус-групп
- Увольнение: способы расстаться с сотрудником без скандала

ПРАКТИКА

- Кредитный союз: сам себе банк
- Проблема и решение: эффективная система оплаты для менеджеров по продажам
- В бизнесе - женщина: сила и слабости

ОТКРОЙ СВОЙ БИЗНЕС С ЖУРНАЛОМ "СВОЙ БИЗНЕС"!



WebTV позабыто, а игры остались. Теперь — для любого браузера...

Legend of Lith 2 (http://qbc.narod.ru/strategy/lith2_10.zip, 86 KB) — забавный ролевик в подземельях в стиле Eye of Beholder (повороты под прямым углом, спрайтовые персонажи). Шесть видов героев на выбор, отличающихся способностями к магии, силой, внешним видом, расой и полом. Цель действия — выполнить задание королевы, которую надо

еще и отыскать...), проложив путь сквозь толпы монстров, применяя оружие и магию. Запускается bat-файлом.

Zielo (<http://qbc.narod.ru/strategy/ziel.zip>, 51 KB) — своеобразный RPG/action. Не удивляйтесь, что нет оружия. На первом уровне как раз и требуется отыскать меч, без которого персонаж просто беззащитен...

Еще пара слов о QB. Обычно размер игровой программы на нем — 30-100 KB. Однако есть как удивительные примеры успешных игр по 2-5 KB, так и по 300-600 KB с музыкой, приличной анимацией и объемной графикой. Из последних на <http://members.aol.com/idwhite-942/files.html> не пропустите S.F.B. 2: Vector Warriors (532 KB, 3D-файтинг) и Groov Buggies (831 KB, 3D-гонки).

WEBTV? ТОЖЕ ИГРЫ!

Увы, телевизор — не компьютер, как ни соедини его с Интернетом! Большинство WebTV-игр — это классика (многопользовательская и нет), шарады, крестословицы, текстовые и графические квесты, плоскостные скроллеры и аркады. Все эти «игры», понятное дело, прекрасно выполняются и на завлающем PC, что является, несомненно, большим плюсом WebTV, а остальное... дело вкуса.

Из ресурсов порекомендуем Wicked good Games for WebTV (<http://www.wickedgoodgames.com/wvgames.shtml>) — тут игрушек хватает! Каюсь, не смог просмотреть больше двух. Из увиденного удивило одно — судя по играм, пользователи WebTV, как и некоторые из компьютерщиков, ненавидят Билла Гейтса. Почему, как вы полагаете?! ■

КУЛЬТ СОНИКА

WREN

WREN@GAMELAND.RU

Впрочем, пока приходится наблюдать лишь за робкими попытками группировать фанатов видеоигр вокруг конкретных объектов поклонения. О Final Fantasy уже сказано немало, а вот проект Sonic Cult (<http://sonic-cult.org>) во многом уникален. О нем и поговорим. Как правило, фанатские сайты содержат классический джентльменский набор из арта, фанфиков, обзоров для десктопа и прочей мишуры. Создатель Культа Соника твердо и с применением нецензурной лексики заявляет: всей этой дряни на его сайте нет и не будет. Здесь собраны действительно редкие вещи вроде информации о том, что было вырезано из игр перед релизом, подборок скриншотов и кратких описаний прототипов игр, так никогда и не увидевших свет (а почему-то именно у серии Sonic такое случалось очень часто), а также о пиратских релизах и нелегальных портах Sonic на другие приставки. Здесь, к примеру, объясняется, откуда на левом картридже Sonic & Knuckles, имевшем хождение в России, оказались скриншоты уровней, которые в игре были недоступны даже после соединения с Sonic 3 (впрочем, такое было возможно лишь для легального картриджа). Есть и информация о редких играх вроде Sonic Jam для полумифической портативной консоли game.com, а

Видеоигры, в отличие от литературы и кино, пока не смогли дать жизнь течениям, схожим с религиозно-политическими. Ведь толкинистов — море, в идеалы джедаев верит чуть ли не четверть жителей иных стран, а вот указать национальность «муглы» или, скажем, «протоссы» на переписи догадались разве что единицы. Пора, пора нам создавать свои религии и партии и по аналогии с лозунгом «Гэндальф — в президент!» заявлять что-то вроде «Солид Снейк вам еще покажет!».

также аркадном SegaSonic. Я уже не говорю о том, что в последнее время игры серии (в основном римейки) плодятся как на дрожжах, и разобраться в них как раз и должен помочь этот сайт. Если же чего-то здесь не найдете, можете попробовать побородить по проектам, с которыми «Культе Соника» обменялся баннерами. Разумеется, можно почитать о том, какие эмуляторы требуются для запуска игр, а также глянуть на свежие новости мира эмуляции, но штука в том, что вовсе не это привело меня впервые на сайт. По неким странным причинам строго отрицательное отношение его создателей к аниме-ориентированным фанатам серии не относится к хентайщикам. На страничке <http://sonic-cult.org/hentai> лежит немало графических новелл о любви... пылкого юноши Соника к знойной девушке (!) Тейлз (Tails). Тем, кому за 18, рекомендую взглянуть. Остальным могут понравиться, скажем, сканы статей о Сонике, напечатанных во французских (!) журналах. Разуме-

ется, игровых, а не тех, о которых вы подумали.

КУХОННЫЕ СПЕТНИКИ

Не бойтесь, сайт <http://www.fatbables.com/> рассчитан отнюдь не на поклонников самого странного (по моему скромному мнению) из всех извращений, название лишь является способом эффективно завлекать новых посетителей. Посвящен же он новостям, статьям, слухам и прочей полезной информации об игровом бизнесе, в том числе и писишном.

Честно говоря, деление на разделы





во многом условно, суть всех материалов заключается в том, чтобы передать содержание новости, а также прокомментировать ее. Или, скажем, ясно изложить то, что следует читать между строк в официальном пресс-релизе. К примеру, уход Питера Мура (Peter Moore) с поста руководителя Sega of America формально никак не был объяснен, однако на деле именно его роковое решение о попытке прямой конкуренции с Electronic Arts привело к тому, что почти весь годовой бюджет был потрачен на рекламу линейки спортивных игр, а их продажи оказались в разы (300 тыс. копий вместо 1.6 млн. для NFL 2k3) меньше ожидаемых. И это при том, что даже простая корректировка дат релиза могла бы решить многие проблемы.

Подчеркиваю, что сайт не рассказывает о конкретных играх, он интересен тем, кто следит, скажем, за попытками Microsoft купить себе, наконец, действительно крупного разработчика или за развалом бывших монстров игрового рынка. Где еще можно было прочитать, скажем, о тщательно скрываемых проблемах французского издательства Infogrames, чьи акции стремительно дешевели весь 2002 год? Понятно, откуда появились слухи о том, что компанию одно время хотела купить Sega... Авторы сайта намекают на то, что проблемы Infogrames закономерны – ведь некоторые топ-менеджеры, по их сведениям, не имеют никакого высшего образования, да и в управлении компанией не очень-то смыслят. Забавно читать, как на рождественской вечеринке трое работников Infogrames допились до того, что были арестованы за нарушение общественного порядка. Двоих уволили, но третий имел личные связи в руководстве компании и в результате отделался выговором. Все-таки создатели игр – такие же люди, как и все мы...

На Fat Babies также публикуются письма читателей (как правило, возмущенных работников игровой индустрии), а также идет бурное обсуждение новостей на форуме. К сожалению, к недостаткам сай-

та можно отнести неочевидную структуру разделов и неудобную навигацию. Очень плохо, что в текущем материале нет прямых ссылок на его обсуждение в других разделах. Будем надеяться на то, что создатели сайта сподобятся написать человеческий движок.

СКПАД АНТИКВАРИАТА

Мы уже рассказывали о проекте MobyGames (<http://www.mobygames.com/>), однако есть и проект, чуть менее продвинутый в плане систематизации игр, но зато собравший больше информации. Я имею в виду Home of the Underdogs (HOTU, <http://www.the-underdogs.org/>).

В оригинале, как и MobyGames, это был сайт об играх для PC, но сейчас тут есть на что посмотреть и приставочникам. Первым делом в глаза бросается кнопка random pick,



то есть приглашение зайти на страничку случайным образом выбранной игры. Это очень наглядно демонстрирует концепцию проекта – дать возможность не только найти конкретную информацию, но и просто побродить по сайту в поисках чего-то интересного. К примеру, мне случайный выбор подкинул замечательную Popful Mail для Sega CD. Тут же есть и вполне читабельная ревьюшка, и возможность оценить игру (а также посмотреть чужие оценки), но очень полезен список похожих игр и указание на тематику (theme), в данном случае – аниме. Действительно, движок здесь позволяет делать выборки вроде «показать все анимешные игры», а также умеет разделять жанры (action) и поджанры (platform) и выделять крутые игры (Top Dog) и отстойные (Real Dog). Все это дает возможность легко и быстро искать «сам не знаю что, но клевое», не отвлекаясь на просмотр страниц о незнакомых играх, не имеющих на деле отношения к то-

му, что вас интересует.

А искать игры здесь нужно не только для того, чтобы посмотреть информацию о них, но и для того, чтобы их скачать. Так как сайт посвящен старым играм, то особых проблем с законом у него нет, тем более что самой крутой приставкой, для которой здесь лежат образы картриджей и дисков, является Sega CD, а Sega никогда не занималась гонениями на эмуляторщиков. Впрочем, не стоит расценивать Home of the Underdogs как продвинутый склад ROM'ов, все-таки его любят за то, что здесь можно засесть на полтора часа и в свое удовольствие вспомнить вместе с авторами обзоров о хитах прошлого!

ИГРОДЕПАТЕПИ-НЕКРОМАНТЫ

Есть компания (точнее, группа компаний), которая ставит перед собой две очень даже амбициозные задачи: оживление старых приставок и создание игр для новых систем, которые были бы не менее интересными, чем хиты прошлого. Называется она Older Games и обитает по адресу <http://www.oldergames.com>.

Не стоит относиться к этим заявлениям несерьезно, ведь несколько игр для Philips CD-I и одна для Sega CD уже вышли. И это не какой-то там любительский отстой, к примеру, Citizen X для SCD может похвастаться великолепной для 16-битки графикой и оцифрованным живым видео. Следующий же проект, файтинг Super Fighter, должен появиться одновременно на Philips CD-i, Sega CD, NeoGeo CD, TG-16 CD, GP-32 и GBA! Есть планы и относительно приставок текущего поколения, анонсированы Hell Hotel (подробной информации о нем пока нет) для Dreamcast, а также пока не получившая названия кроссплатформенная игра для PS2, GC и Xbox. Интересно то, что, похоже, Older Games надеется договориться об издании Half-Life для Dreamcast (напомню, что игра была завершена, но релиз в последний момент был отменен). А вдруг получится?

Подобная практика (легальные релизы для старых консолей, рассчитанные на маньяков-коллекционеров) в последнее время получает все большее распространение. А если еще среди тучи программистов-любителей, валяющих сейчас свои трехмерные тетрисы для Dreamcast, найдутся действительно способные люди, то цели Older Games и ее партнеров могут оказаться не такими уж и утопическими... ■



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

В этом выпуске – о том, какие игры и номинации будут представлены на World Cyber Games 2003, а также о старте нового сезона онлайн-лиги Euro Cup. А уже знакомый вам по прошлым выпускам c58|Wormsik раскрывает тактику игры в Counter-Strike на одной из самых популярных турнирных карт – de_aztec.



Наверное, все помнят блестящий триумф русских игроков на мировом чемпионате WCG 2002 в Корее, когда сразу в двух номинациях, Quake III: Arena 1v1 и Counter-Strike, нашим удалось завоевать золотые медали. По системе World Cyber Games, победивший в любой из номинаций автоматически получает путевку в Корею на финал следующего года. Таким образом, русский клан M19, а также Алексей «uNkind» Смаев должны были бы представлять Россию на WCG 2003 в номинациях CS и Quake III соответственно. Но судьба распорядилась иначе: 11 февраля стало известно, что номинации Quake III 1v1 на WCG 2003 не будет вообще. Это означает, что множеству русских игроков в Quake, мечтающих попасть в Корею, не удастся этого сделать. Хотя не секрет, что большинство из них играет

ставшую «родной» для корейцев игру. Однако это внесет некоторую сумятицу в развитие стратегического направления киберспорта в России, так как все стратеги ожидали, что Warcraft III полностью вытеснит Starcraft с арены WCG. Теперь мы имеем сразу две независимые дисциплины... Осталось лишь напомнить, что в 2002 году в номинации Starcraft Россию представляли Ranger и Androide.

Две следующие игры новинками можно назвать только с некоторой натяжкой. Unreal Tournament 2003 и FIFA 2003 логично заменили своих предшественниц, Unreal Tournament и FIFA 2002 соответственно (на финальных играх WCG 2002 за Россию выступали Askold (UT) и Alex (FIFA)). По моему мнению, Unreal Tournament 2003 суждено стать самой популярной игрой нынешнего года. Осиротевшим q3-иг-



Еще один новичек на WCG 2003 – Warcraft III. Новая игра – новые чемпионы?

ПОСЛЕ ПОЯВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ ОБ ИСКЛЮЧЕНИИ QUAKE III ИЗ ЧИСЛА ИГР WCG 2003 НА ПОПУЛЯРНОМ ИНТЕРНЕТ-САЙТЕ ESREALITY БЫЛО ПРОВЕДЕНО ГОЛОСОВАНИЕ НА ВЫБОР 3D-ШУТЕРА ДЛЯ WCG. ВРЯД ЛИ РЕЗУЛЬТАТЫ ПОВЛИЯЮТ НА ПРЕДПОЧТЕНИЯ КОРЕЙЦЕВ, ОДНАКО СТОИТ ОТМЕТИТЬ ТОТ ФАКТ, ЧТО НАРАВНЕ С QUAKE3 ИДЕТ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN.

именно с прицелом на WCG. Ведь это шанс засветиться, стать звездой, а также заработать немалые деньги, что для русского геймера играет не последнюю роль. Теперь киберспортсменам, играющим в Quake III, придется или забыть о WCG, или начать осваивать новые «виды спорта». Что же предлагает WCG в 2003 году?

Первой в списке стоит новая стратегия от Microsoft и Ensemble Studios – Age Of Mythology, которая призвана заменить на WCG свою предшественницу Age of Empires 2. Так что профессиональным стратегам не составит большого труда переключиться с одной игры на другую и достойно выступить на WCG 2003. Напомню, что по AoE2 в 2002 году Россию представлял (orky)Soul.

Другой новой игрой на WCG 2003 стал Warcraft III: Reign of Chaos, но, что самое удивительное, Starcraft: Broodwar также присутствует в списке. Я думаю, организаторы не рискнули убрать Starcraft из-за тотального увлечения этой игрой корейских киберспортсменов. Финал WCG проводится в Корее, и было бы неэтично выкидывать уже

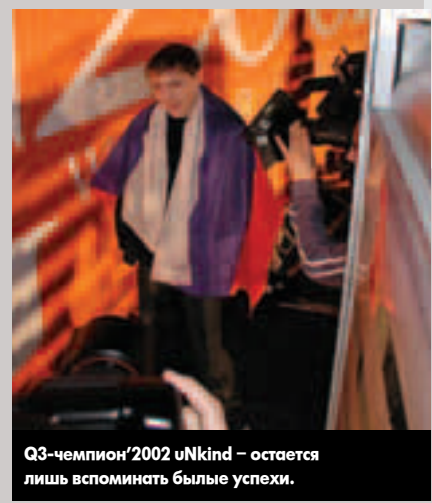


Age Of Mythology – новая игра на WCG 2003.

рокам вряд ли придет мысль играть в Warcraft III или AoM. Логично предположить, что они обратят свое внимание именно на новый Unreal Tournament, в результате получится слияние двух совершенно разных школ. Те, кто играл и в Quake III, и в

UT, знают о достаточно серьезных различиях между ними, так что вполне возможно в результате мы станем свидетелями рождения совершенно новой техники игры.

Разумеется, не обойдется на WCG 2003 и без Counter-Strike. Здесь все по-



Q3-чемпион 2002 uNkind – остается лишь вспоминать былые успехи.

прежнему, и приятно осознавать, что в Корее в 2003 году будут уже две русские команды. M19 получают путевку автоматически, а вторая команда определится в результате российских отборочных соревнований. Также на WCG 2003 появятся еще две консольные дисциплины, но они будут анонсированы лишь в конце февраля.

НОВОСТИ И ТУРНИРЫ

И киберспортсменам и болельщикам наверняка будет небезынтересно взглянуть на досье победителя российских отборочных WCG 2002 в номинации Quake III – ASUS|c58*Cooler. Этот игрок является одной из самых ярких звезд русского и мирового киберспорта, ведь именно он сумел обыграть в прошлом году в Корее победителя WCG 2001, американца ZeRo4.

Игровой кибер-портал Clanbase.com анонсировал седьмой сезон европейской онлайн-лиги Euro Cup. К сожалению, третий раз подряд в номинации Counter-Strike для России выделено только одно место в турнирной сетке и третий раз подряд двум лучшим, по мнению Clanbase, русским кланам предстояло сыграть квалификационный матч, чтобы выяснить, кто из них достоин участия в Euro Cup 7. В пятом и шестом сезонах питерцы из M19



Игра: Quake 3
Ник: ASUS|c58*Cooler
Имя: Синьгов Антон
Возраст: 16 лет
Город: Москва
Стаж: 2 года

Cooler'a, наверное, можно назвать лучшим киберспортсменом в России на данный момент. Многочисленные прошлые победы, первые места на турнирах Панавто 2x2, WCG Россия 2002, а также ASUS Open Cup 2003 сделали этого игрока настоящей звездой. Cooler – один из немногих игроков в мире, одинаково сильных в индивидуальной и командной игре, причем как на LAN'e, так и по Интернету. Его опасаются все игроки, так как возраст Cooler'a позволяет ему играть по-юношески нагло и агрессивно.

ASUS|c58*Cooler: Мне нравится играть в Quake III, эта игра отлично подходит для соревнований. Я очень расстроился после того, как мне не удалось попасть в тройку финалистов WCG 2002, хотя победа в номинации Q3 2x2 Nations vs Nations немного подсластила горечь поражения. Я думаю, что еще покажу, на что способен.

ПОРТУГАЛЬЦЫ ПОСТАВИЛИ НОВЫЙ МИРОВОЙ «РЕКОРД» ПО ПОСТРОЕНИЮ БАШНИ ИЗ МОДЕЛЕЙ ИГРОКОВ В QUAKE3:ARENA. 54 ЧЕЛОВЕКА, ОДИН НА ДРУГОМ, ВЫСТРОИЛИСЬ В БАШНЮ НА КАРТЕ Q3DM19, ИСПОЛЬЗОВАВ ДЛЯ ФУНДАМЕНТА МАЛЕНЬКИЙ ВЫСТУП НА СТОЛБЕ В САМОМ НИЗУ КАРТЫ. ДЕМКУ С ПОСТАВЛЕННЫМ РЕКОРДОМ МОЖНО НАЙТИ НА НАШЕМ CD.

дважды переигрывали москвичей ForZe, а в текущем сезоне M19 встречались с другой московской командой c58.CS. И вновь победа досталась Питеру. c58.CS боролись, как могли, но все же уступили со счетом 23-25 на картах de_inferno и de_nuke (демки этих матчей вы найдете на CD). Ну а M19 попали в скандинавскую группу Euro Cup 7 вместе со следующими кланами:

Matrix (Швеция), Dopefish (Швеция), esu-eoL (Норвегия), ig3l (Финляндия), Gamereactor (Дания), Osrana (Финляндия), xPerience (Швеция). Учитывая то, что клан esu-eoL является победителем, а Osrana – бронзовым призером Euro Cup 6, нетрудно догадаться, каково придется M19.

В номинации Quake III 4x4 от России играют: ASUS|c58 (в группе с Action

Ligan, Iron, Tulls, pRo); ForZe (в группе с PZZ, Medusa, Ice Climbers, DarkSouls), а также M19.q3 (в группе с Eyeballers, Unmatched, BN и Wutai). Матчи в группах пройдут с 17 февраля по 31 марта, а в номинации CS – по 14 апреля.

8-9 февраля в московском клубе Арена-4 прошел турнир по QuakeWorld – Moscow QuakeWorld LAN party. Лично я на этом турнире не был, но, по словам участников, соревнования в целом прошли неплохо, правда, не получилось организовать онлайн-репортаж, а также доиграть финалы в двух номинациях.

QuakeWorld 4x4:

1 место – DT (gg, Camperoid, Unknown, Ded, Slam, Dani)
2 место – VM (Ya, Maniac, Doberman, Boomer)

QuakeWorld 2x2:

1 место – DT-1 (Ded, Slam)
2 место – Z-1 (Tyrannos, Delitel)

QuakeWorld 1x1:

1-2 места – DT-Slam, [Z], Delitel



ИЩИ НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы найдете конфигурационные файлы (cfg) ASUS|c58*Cooler (Q3), 3D-Bullseye (CS), iF22 (Q3), Jap (CS), ForZe|Pow3r (Q3), SK-Potti (CS).

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА

игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

**Сеть интернет-клубов
"ПОЛИГОН" приглашает:**

Управляющих:

1. 25-40 лет;
2. знание ПО, "железа", сетей;
3. опыт управления;
4. прописка М, МО.

Администраторов:

1. 18-25 лет;
2. знание ПО, "железа", сетей;
3. опыт работы не обязателен;
4. прописка или регистрация М, МО.

**Ваше будущее в нашей
компании:**

- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.

Тел. 777-0505

КИБЕРСПОРТ УРОКИ МАСТЕРСТВА

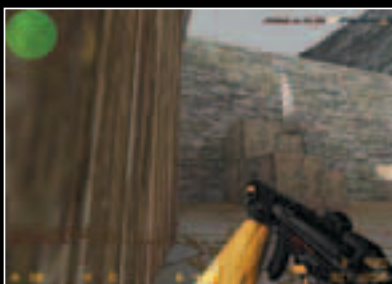
СТРАТЕГИЯ ИГРЫ НА КАРТЕ DE_AZTEC (COUNTER-STRIKE)

СТРАТЕГИЯ ЗА КОНТР-ТЕРРОРИСТОВ

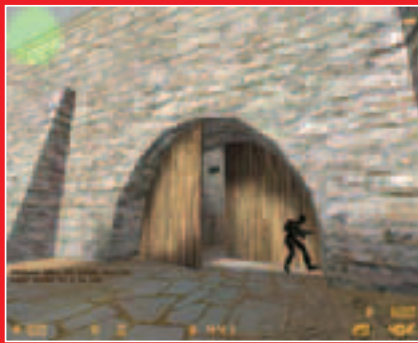
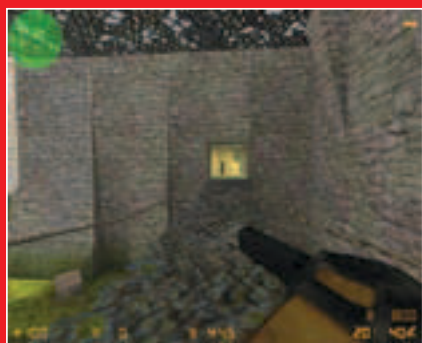
В первом раунде следует закупить гранаты и defusal kit, а затем занять опорные точки на карте, выполнив следующие действия. Двое Контров бегут на bomb plant B (место установки бомбы), при этом их главной целью является предотвращение нападений со стороны моста. Оставшиеся трое Контров бегут на bomb plant A, при этом первому из них, по возможности, следует кинуть световую гранату в ворота, через которые проходят Терроры. Далее, при отсутствии быстрой атаки противника («раш») игроки должны распределиться так, как показано на рисунке. При такой позиции вне зависимости от направления атаки Терроров команда всегда сможет встретить их как минимум в три ствола. Во время первого раунда следует помнить, что не стоит зря расходовать гранаты, поскольку удачное попадание двух разрывных гранат (HE) в скопление Терроров может принести легкую победу.

Следующим этапом являются раунды с оружием. Здесь поведение может варьироваться в зависимости от вашего соперника. Если большинство его атак идут со стороны моста, то стоит направить трех Контров на bomb plant B, причем двум из них желательно находиться у лестницы, ведущей к воде. Двое последних смогут значительно облегчить жизнь своей команде в случае внезапной атаки «с ворот» (по коридору с колоннами) или «от воды» (прямоиком со стороны той лестницы). Другая комбинация выглядит так: один из этих трех игроков должен занять позицию в непосредственной близости ворот (дальних). Там он может оказаться очень полезен, поскольку большинство Терроров будут настроены на дальнюю стрельбу, и игрок у ворот окажется для них настоящим сюрпризом. И не стесняйтесь на этой карте брать AWP (см. СИ#02'2003), оно может быть полезно практически на каждой позиции вашей линии обороны.

Теперь я расскажу про два варианта боя при так называемых «отдачах». Первый заключается в том, чтобы угадать направление атаки вашего противни-



ка и переместиться туда, то есть влятером находиться либо на мосту, либо непосредственно у ворот террористов. Эта стратегия основана на узости обоих проходов, через которые будет наступать противник. У вас будет преимущество в количестве одновременно стреляющих игроков, что может стать решающим фактором в раунде. Как второй вариант «отдачи», можно предложить контратаку на Терроров «по воде». Имея численное преимущество, вы наверняка сможете убить противника, контролирующего этот участок карты. Далее, уже имея более мощное оружие, доставшееся от убитого, придется действовать по ситуации: отойти назад или продолжить нападение.



De_aztec — одна из самых старых и одновременно очень популярных карт, для которой уже известны все или почти все варианты стратегий, как за Терроров, так и за Контров. В этой статье мы разберем лишь самые действенные и наиболее часто употребляемые варианты.

Как я уже говорил в одном из предыдущих выпусков «Киберспорта», на данный момент практически все матчи в CS 5x5 проходят по системе Max Rounds 12 (см. СИ#02'2003), поэтому мы вновь рассмотрим три основных линии проведения боев: «пистолетные раунды» (обе команды имеют в своем распоряжении только пистолеты), «раунды на оружии» (бой с полным вооружением) и «отдачи» (одна команда полностью вооружена, вторая же вооружена только пистолетами).



СТРАТЕГИЯ ЗА ТЕРРОРИСТОВ

В первом раунде одним из самых эффективных вариантов атаки является прорыв всей команды с пистолетами Glock по мосту. При этом не стоит забывать, что сила этой атаки заключается в значительном численном перевесе с вашей стороны, поэтому следует держаться вместе, а не разбегаться в разных направлениях. После того как вы прорветесь через мост, необходимо занимать оборону у bomb plant B, поставить бомбу и ждать появления противника.

В раундах с полным вооружением можно посоветовать одновременную атаку со стороны воды и со стороны ворот. Трое Терроров группируются в воде вне поля видимости Контров с bomb plant A. Оставшиеся двое игроков должны зайти в ворота, предварительно кинув пару световых гранат (Flash). Одновременно с этим «нижня» группировка начинает атаку, поднимаясь из воды по лестнице и по скату. Дальнейшее зависит от уровня стрельбы игроков, но в любом случае у вас будет преимущество, так как противник отвлечется на вашу атаку первой группы.

Об «отдачах» за Терроров скажу немного. Пробуйте быстрые атаки с любыми пистолетами через ворота или по мосту.

Традиционно жду ваших пожеланий и замечаний на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем выпуске:

- WCG 2003: Россию лишили возможности получить еще одну медаль;
- отчет о первом московском турнире по Unreal Tournament 2003;
- FIFA 2003: взгляд киберспортсмена.

ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ II НА РУБЕЖЕ ВЕКОВ

• **ADD ON.**

Стань **миллионером**
уже сегодня!

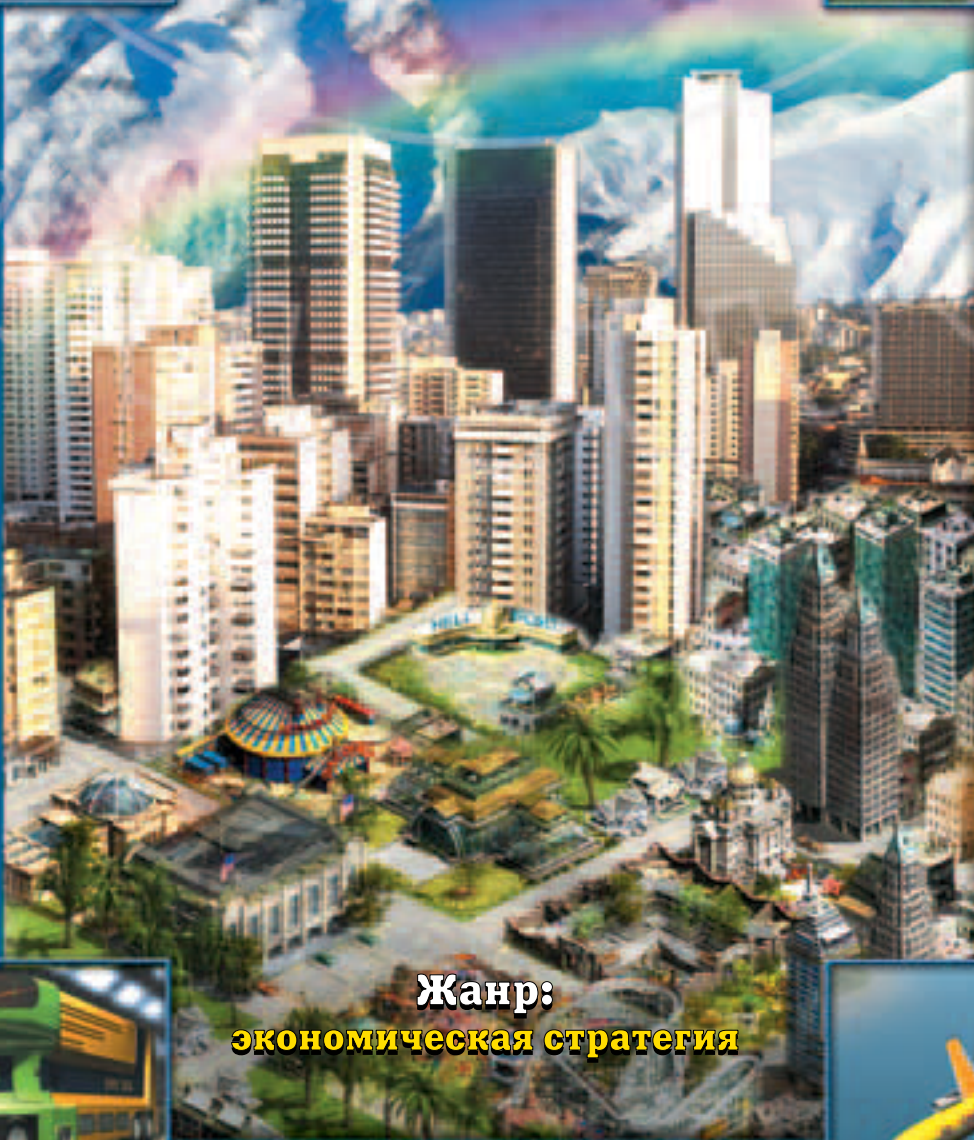


Еще никогда
богатство не
было так близко.

"Промышленный
Гигант 2 :
На Рубеже
Веков"

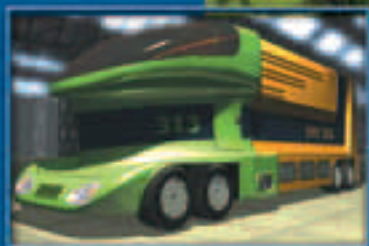
дарит вам
возможность
разбогатеть,
занимаясь
коммерцией
в наши дни,
в период с 1980
по 2020 год.

Стоит ли
упускать такую
возможность?..



- дополнение к лучшему
экономическому
симулятору года
- станьте миллионером
в наши дни, а для этого
у вас есть сорок лет:
- новые роскошные здания
для миллионеров:
- футуристический
дизайн строений:
- 56 новых индустрий
и принципиально новых
товаров:
- 20 миссий, связанных
интересным сюжетом:
- 30 карт для режима
"Свободной игры":
- удобный редактор карт.

Жанр:
экономическая стратегия



COMMAND & CONQUER: GENERALS

С точки зрения предоставленных тактических возможностей игра полностью оправдывает свою принадлежность к жанру. C&C: Generals – стопроцентная стратегия с впечатляющим потенциалом. Каждый шаг, начиная с планирования базы и заканчивая выверенным нападением, может стать решающим. Все дело в балансе сторон, комбинации атак и рациональном использовании отдельных юнитов.

Дополнительная информация:

<http://www.generals.ea.com/>

Не проходят уже стандартные «раши», а тактика выжидания стала залогом скорейшего поражения. Не существует теперь и типичного поведения для каждой из сторон. Вариации на тему «как использовать два танка и вертолет» бесчисленны. Единственно верный путь – доскональное изучение каждого нового противника. Так что, господа, извольте думать. Пишний жир в голове еще никому на пользу не шел.



НА РАСПУТЬЕ

Выбирая одну из трех представленных сторон, будьте прагматиками. Не идите на поводу у своих идеологических предпочтений. Американцы – техногенные маньяки с явной любовью к воздушным баталиям. В вашем распоряжении будут самые продвинутые юниты, передовые технологии и лучшая в игре авиация. Помимо всего прочего, можете всегда рассчитывать на поддержку из космоса – спутниковая система слежения даст фору любому наземному радару. Правда, за все эти прелести придется платить. И весьма немалые деньги. Так что если привыкли жить на широкую ногу, всту-

пайте в ряды славной американской армии.

Китайцы менее технократичны, но зато берут численностью. Мощная наземная техника компенсирует отсутствие развитой авиации. По понятным причинам «китайские» юниты отличаются дешевизной. К счастью, на их качестве это никак не отражается. А то представьте себе танк (Made in China), который не сможет доехать до базы противника, потому что на полпути развалится на части. Однозначным преимуществом китайской стороны является наличие различных бонусов. Почувствуйте мощь китайской нации, всту-

пайте в ряды почитателей рисовых баталий!

Самой противоречивой стороной C&C: Generals считается GLA. Обыкновенные террористы с вполне стандартными амбициями. Ну какой хотя бы мапо-мапски повернутый возмутитель спокойствия не хочет завоевать мир? Или, на худой конец, устроить вселенский хаос? Если вы из ряда таких, то милости просим в освободительные войска. Только помните, что хорошей техникой вас баловать не будут. Да и про завоевание воздушного пространства вам придется забыть. В общем, готовьтесь действовать на голом энтузиазме.

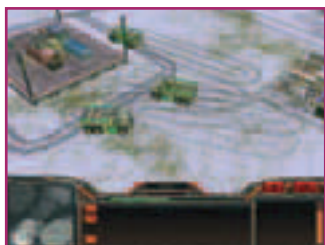
НА СПУЖБЕ ДЕМОКРАТИИ

В самом начале любой миссии или сетевой баталии американцы находятся в выигрышном положении. Во-первых, они по умолчанию располагают радаром, другим же сторонам его придется строить. Преимущество в ориентировании на местности поможет вам правильно расположить и укрепить базу. Во-вторых, по истечении минуты игрового времени станет доступен спутник-шпион, так что никаких проблем с

нахождением противника возникнуть не должно. От этого и пляшем: строим несколько танков и преграждаем ими все пути возможного вражеского наступления. Поскольку у американцев нет оборонительных укреплений, придется нападать конвейером автоматчиков – отличное прикрытие для базы.

Не думайте, что можно обойтись только техникой: четыре рядовых солдата с ракет-

ницами вполне способны превратить несколько гусеничных монстров противника в первоклассный метапопом. Если бой пройдет в городе, то используйте в качестве укрытия дома. В зависимости от величины строения в помещения можно заводить до дюжины отборных пехотинцев. Немного позже форсируйте оборону ракетными комплексами «Патриот». Отличная защита от авиации сгодится и против наземных юнитов.



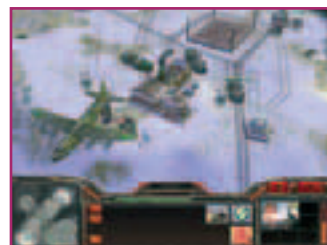
▲ Посредством таких грузовиков и осуществляется сбор «китайских» ресурсов.



▲ Четыре «Оверлорда» – идеальное соотношение мобильности и огневой мощи.



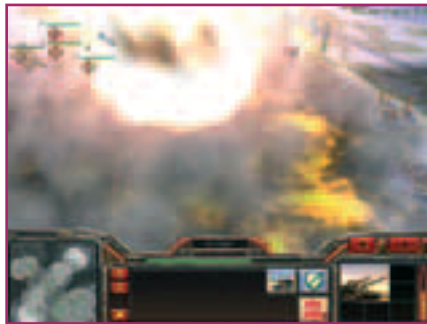
▲ «МИГи», как и все китайское, приносят разве что эстетическое удовольствие.



▲ Пользуйтесь минированием воздушных пространств – крайне полезная штука.



▲ Долгая перезарядка — единственный минус ядерного оружия Китая.



▲ Одно ядерного удара вполне хватит, чтобы надолго парализовать базу противника.



▲ Получив пять повышений, вам станет доступно еще одно супероружие GLA — электромагнитная бомба.

тов. Самое первое повышение рекомендую вкачать в «Папагинов». Этим танкам по своей мобильности и огневой мощи просто нет равных. Апгрейдить их лучше всего боевыми дронами: они и печат, и капечат.

Правда, в любом танковом соединении должен быть хоть один дрон-скаут. Именно он возьмет на себя поиск невидимых юнитов. Для устранения хорошо укрепленных точек пригодятся несколько «Томагавков». Эти ракетные установки, предназначенные для ведения огня на большом расстоянии, просто идеальны против вражеских бункеров и медлен-

ных юнитов. После постройки центра допросов (позволяет на небольшое время показывать на карте все единицы и строения противника) начинайте развивать авиацию. Это самая сильная сторона американской армии. Против большого скопления юнитов лучше всего использовать вертолеты «Команч». Затем следует использовать навесные ракеты: двести такие единицы смогут остановить целый танковый конвой. Вся прелесть заключается в большом разбросе шквального огня, поэтому юниты идеально подходят для защиты мостов и узких дорог.

Для любителей нанесения точечных ударов припасен сверхзвуковой бомбардировщик «Аврора». На пути к цели они неуязвимы, но после атаки теряют половину своей скорости — отличные одноразовые самолеты. Особенно они хороши в комбинации со спутниковым оружием. Предположим, что противник построил ядерную ракету. Выясняем ее местоположение, наводим спутник, после чего добиваем одной или двумя «Аврорами». Беспроигрышный вариант. Но самое главное — сбор ресурсов. В этом действии американцам нет равных. Дело в том, что весь процесс осуществляется с

помощью грузовых вертолетов «Мул». А это значит, что ресурсы можно собирать даже на базе противника, пока тот не опомнися. Каждый вертолет способен за раз привозить добра на 600 кредитов, в отличие от китайских грузовиков, которые больше 300 за один рейс доставить не могут. У «Мулов» еще и скорость раза в два больше. Помимо этого, в распоряжении американцев имеются площадки для сброса ресурсов. Каждые две минуты они приносят хороший стабильный доход. Правда, и юниты у США не дешевые, так что закатывайте обратно губы — переходим к Китаю.

РДЕЕТ, РДЕЕТ КРАСНЫЙ ФЛАГ

После начала любой миссии сразу же устанавливайте на командном центре радар. Деньги не существенные, а пользы уйма. Первое повышение (а оно дается сразу) вкачивайте в минную бомбардировку. Проанализировав возможные пути наступления, оккупируйте воздушные пространства. Это даст вам немного времени для развития. Чаще используйте подобные загорючительные поля — это чуть ли не главная оборонительная стратегия китайцев.

В отличие от американцев, граждане Поднебесной способны строить бункеры и стационарные пулеметы. Несколько таких сооружений с танковой поддержкой в состоянии сдерживать даже самого стойчивого «рашера». Как можно быстрее разворачивайте базу и начинайте выпускать «Оверпордов». Эти самые мощные танки в игре являются запогом некомпетентности китайской армии. На каждый из них можно «навесить» бункер с пятью пехотинцами или радиовышку. Рекомендую все-таки остановиться на пулемете, ибо против пехоты не найдется ничего эффективнее.

В группе из четырех танков обязательно должен быть хотя бы один с радиоперехватчиком. В таком случае остальные смогут за счет него печиться. Одним из

главных тактических моментов в игре является использование радиопропаганды. Установленный маяк дает бонусы к скорострельности всем вашим юнитам, находящимся в поле его действия. Усовершенствованные в центре пропаганды маяки работают на 25 процентов эффективнее.

Аналогом американского «Томагавка» у китайцев является передвижная ядерная установка. Чем-то она похожа на siege-танк из SC: так же устанавливается, так же стреляет. Неплохое, но, на мой взгляд, совершенно бесполезное оружие. Особого почета заслуживают огненные танки «Драконы». Один такой монстр способен попожить десяток вражеских солдат. Правда, использовать его лучше с поддержкой чего-нибудь крупнокалиберного — совсем он слаб против танков в одиночку. Оптимальное сочетание штурмового отряда: четыре «Оверпорда», два «Дракона» и несколько ядерных установок на заднем плане. При таком раскладе вы защищены и от пехоты и от техники. Правда, как показывает практика, американская авиация выносит всю эту братию минуты за две. Зато против GLA все проходит просто идеально.

Про воздушный контроль забудьте сразу. Даже полностью усовершенствованные

«МИГи» (единственный воздушный юнит Китая) особой роли не сыграют. А вот на что стоит обратить внимание, так это на ядерное оружие, ваш основной козырь. Единственный недостаток сего чуда — медленная перезарядка (около пяти минут). Стройте его в самой глубине базы под бдительной защитой воздушных турелей. Иначе не вудать вам его в действии.

Сбор ресурсов у китайцев происходит посредством грузовиков. Они гораздо хуже, чем вертолеты США, но, тем не менее, лучше, чем вообще ничего. За один рейс вы получаете 300 кредитов. За два — уже 600. После пяти вы сможете купить один «Оверпорд». Альтернативным путем получения наличности является кража. После трех повышений вы сможете прокачать взлом чужих центров по сборке ресурсов. Способность на деле оказывается не очень эффективной, поэтому настоятельно не рекомендую злоупотреблять.

Китайские электростанции имеют обычное взрывательное устройство — строите их где-нибудь на отшибе, от греха подальше. Вступив на путь красного дракона, приготовьтесь к затяжным баталиям, так как вашей стороне более характерна оборонительная тактика.

net land

интернет-центр NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**круглосуточно
понеделник
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ТАКТИКА

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ (KIR@GAMELAND.RU)



▲ Медленный сбор ресурсов у GLA компенсируется бросовыми ценами на технику.



▲ Пропитанная токсинами земля — все равно что минное поле.

КОРПОРАЦИЯ ДЕШЕВЫХ МОНСТРОВ

Самая неоднозначная сторона конфликта. Честно говоря, играя за GLA сложно почувствовать грандиозность процесса. Нет ни шика, ни блеска. Зато хватает перманентной тревоги за оборону, к тому же прижимает абсолютная неуверенность в эффективности наступления. Мало того, что авиация отсутствует как класс, нет ничего, что могло бы ее компенсировать.

Строительство базы протекает медленно, так как возложено оно на хрупкие плечи договязых неторопливых рабочих (за раз они приносят всего по 75 кредитов). Радар реанимирован в виде грузовика, который появляется минуты через три-четыре после начала игры. К примеру, за этот срок китайцы могут построить отряд пехотинцев, и даже останется еще немного времени, чтобы устроить небольшой погром на вашей базе. Ситуацию исправляет обилие дешевых защитных сооружений. Правда, без поддержки танков они крайне уязвимы. Тут начинается самое интересное: вся техника по своей огневой мощи не идет ни в какое сравнение даже с китайской. Не говоря уже о США. Так что количественный перевес — ваше единственное спасение.

Одним из основных преимуществ GLA являются «ядовитые атаки». Разлитые токсины работают по принципу китайских минных полей. Используйте их для защиты от пехоты — очень действенная штука. Против вражеских танков строите «Мародеров». Для сравнения, три такие зверушки, скорее всего, унич-

тожат один американский «Папегун». Используйте преимущество дешевизны строительства чаще всего.

Отсутствие своей тяжелой техники заставляет идти на ужасное преступление — захват чужого транспорта. В этом GLA преуспевает. Так называемые «Напечки», незаметные во время передвижения, при попытке захвата вражеских единиц предстают во всей красе. Так что имеет смысл устраивать повушки: из четырех танков противника убиваете три, а последний со спокойной совестью присваиваете себе. Проверено — работает. Облегчить процедуру можно с помощью тоннелей. Эксклюзивное строение GLA позволяет мгновенно перемещать ваши войска из одной точки карты в другую. К тому же тоннели могут быть использованы в качестве бункеров. Апогеем террористической вакханалии является ракетный комплекс. Под этим неброским названием скрывается связка мощнейших радиоактивных ракет. Воистину действенное оружие. К сожалению, единственное подобно рода. Основой тактики GLA должна стать скорость. Это один из немногих положительных факторов, способных принести вам победу. Не стоит дожидаться атаки, ибо она может стать для вас последней. Вот где следует проявлять чудеса сообразительности. Так что если вам не дает покоя мир во всем мире, мечтаете отрастить бороду по пояс, умолю обратиться с «Капашниковым» и ни на что не надеетесь, то милости просим в GLA.



▲ Вертолеты «Мул» не только собирают ресурсы, но считаются прекрасными транспортными средствами.

Как видите, в юнитах каждой из сторон можно найти свои положительные моменты. В любом случае обилие различных тактических возможностей лишь подчеркивает всю многогранность игры. Выбор всегда остается за вами! ■



Операция «Х» или новые похождения Шурича

Казалось бы, что может быть хуже – завтра экзамен, а у тебя даже нет допуска. Обшарив карманы брюк, понимаешь, что ключ от комнаты в общежитии пропал, а вчера проиграл крупную сумму сокурснику в карты. И в довершении всего сегодня с утра ты просыпаешься в чужой постели.

Однако, если взглянуть на происходящее с другой стороны, то выясняется, что не все так плохо. По крайней мере, до экзамена остается еще целый день, а за это время настоящему студенту под силу свернуть горы! За тобой числится крупный карточный долг – не беда, еще есть время отыграться. Потерял ключ от комнаты в общежитии, зато с какой красоткой по соседству ты проснулся сегодня с утра. А сколько очаровательных студенток скрывают в себе стены родного вуза! И что не говорите, а «для меня экзамен всегда праздник!»

МАГНАТ

ГОРНОПЫЖНОГО КУРОРТА II

Оказывается, обустройство горнопыжного курорта – дело нехитрое. Если, конечно, не брать в расчет капризных посетителей, переменчивые погодные условия и прочие мелочи жизни. Главное – изучить все тонкости ведения бизнеса, и успех гарантирован.

Дополнительная информация:

<http://www.montecristogames.com/>

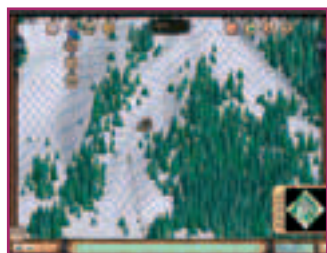
Все основные команды отдаются посредством многоуровневого меню в верхней части экрана. С его структурой и придется ознакомиться в первую очередь, дабы затем путь к нужному действию отыскивался за считанные секунды. При наведении курсора на объект всплывает подсказка с кратким описанием. Подробную же информацию можно получить, щелкнув на интересующем вас элементе правой кнопкой мышки.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Размер капитала, с которым вы начнете игру, определяется выбранным уровнем сложности. Собственно, от ваших денежных активов в этой игре зависит практически все. Располагая \$50,000, вы без труда сможете создать райское местечко для всех туристов. Когда же в кармане шелестят всего \$10,000, раскрутить свое дело не так-то просто. На первых порах, поверьте, нехватка средств будет ощущаться крайне сильно.

Первое, что потребуется для работы, – генератор, который станет снабжать энергией прочие постройки. Загляните в меню «Здания» и отыщите раздел «Энергоснабжение». Самый первый генератор имеет смысл разместить неподалеку от входа на территорию курорта. Расположение же остальных предстоит выяснять уже по мере обустройства.

Запомните один важный момент: чем мощнее генератор, тем большую площадь он может обеспечить энергией. Нажмите самую левую кнопку в меню, дабы наложить на территорию сетку для наглядности.



Квадратики, окрашенные синим цветом, отображают участок, на который подается электроэнергия. Именно в таких местах и стоит возводить все постройки.

ПРОЦЕСС ПОШЕЛ

Следующий этап – работа над ландшафтом. Первым делом следует внимательно изучить оказавшуюся в вашем распоряжении территорию. Обратите внимание на расположение всех холмов, выделите наиболее благоприятные места. Естественно, вначале придется работать на небольшой площади, так как средства ограничены.

Выберите наиболее приглянувшийся вам холм. Наверняка он непригоден для спуска – мешают лесные массивы. Загляните в меню «Местность» и отыщите значок бензопилы. После этого обведите заросший участок, и за умеренную плату вам расчистят всю территорию. Конечно же, особенно увлекаться не стоит, так как совсем уж облысевшие возвышенности никакой привлекательности в себе не несут. Ваша задача – создать искусственную трассу.

Отдыхающие не пожелают подниматься своим ходом в гору, так что придется потратиться на подъемники, которые вы отыщите в одноименном меню. Экономьте средства и не прокладывайте чересчур уж длинные маршруты. Посетителям нужно попасть на вершину холма, а не кататься три часа по окрестностям.

Затем следует поставить указатель у начала трассы. Если спуск простенький, то выберите зеленый знак, если сложный – без раздумий ставьте черный. Здесь важно не ошибиться, ибо на элементарных



трассах опытные лыжники станут скучать, а на опасных новички разобьются насмерть. Это не очень хорошо скажется на рейтинге вашего курорта.

ПЕРВЫЕ СЛОЖНОСТИ

Конечно же, со временем все обуроводование изнашивается, и в один



МАПЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Во время игры используйте нижеследующие комбинации клавиш для активации соответствующих читов:

CTRL + SHIFT + C + A + T – получить доступ ко всем строениям

CTRL + SHIFT + G – получить дополнительное количество денежных средств

CTRL + SHIFT + E – установить параметры поведения

CTRL + SHIFT + K – приготовить к снежной павине!

CTRL + SHIFT + S – включить эффект падающего снега

CTRL + P – отключить эффект падающего снега

прекрасный момент что-нибудь может сломаться. Посему вернитесь в меню «Строительство» и разоритесь на здание, которое будет отвечать за техобслуживание. Дело в том, что в результате сбоев может понизиться репутация хозяина, а значит, мгновенно произойдет отток посетителей и получаемая прибыль резко снизится.

Немалое количество клиентов можно привлечь, понастроив у склонов гор домики, в которых берут на прокат лыжи. Пройдите в меню «Здания» и загляните в раздел «Хранение».

Не стоит забывать и о чувстве голода, которое может со временем возникнуть у отдыхающих. В меню построек предлагается неплохой выбор из различных закусок и прочих подобных заведений. Не стесняйтесь неподалеку ставить общественные туалеты, так как не исключено, что отдыхающие захотят справить нужду. Пусть все это выглядит не так привлекательно, зато эффективность находится на должном уровне.

Не менее важный момент – обустройство домиков отопления на вершинах гор. Пройдите в меню «Здания» и загляните в раздел «Удобства». Вы же не хотите, чтобы отдыхающие отмо- раживали себе конечности?

И, наконец, не следует откладывать постройку гостиниц, которые смогут удержать особо состоятельных посетителей. Здания, естественно, лучше всего возводить у склонов холмов, на равнинах. Так вы замет- но повысите число клиентов, повлияете на свой рейтинг и, как резуль- тат, начнете купаться в деньгах.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Испытать обустроенную трассу можно самому, переключившись в трехмерный режим. Именно так вы выясните все огрехи, а заодно оцените чувства отдыхающих, которые проводят время на вашем курорте.

Если все в порядке, займитесь расширением владений и приготовьтесь к новым сюрпризам, которые ожидают вас в режиме кампании. ■

Возмещение
ущерба

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (895) 777-58-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



[PC]: UNREAL II: THE AWAKENING**Режим читов:**

Во время игры нажмите клавишу [F4] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите BeMyMonkey() для активации режима читов. Вы сможете использовать нижеследующие команды:

God() – вкл./откл. режим Бога
Invisible() – вкл./откл. невидимость
Loaded() – получить все оружие
AllAmmo() – восполнить боезапас
ToggleInfiniteAmmo() – вкл./откл. неограниченный боезапас

FearMe() – враги вас боятся

Ghost() – получить способность проходить сквозь стены

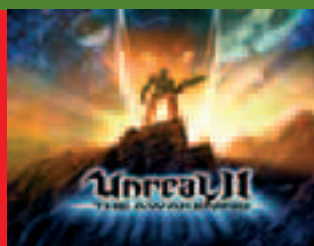
Fly() – получить способность летать

Walk() – вернуться в обычный режим ходьбы

Amphibious() – получить возможность бесконечно долго находиться под водой

SloMo(<число>) – замедлить действие

SetJumpZ(<число>) – установить высоту прыжка



ToggleReloads() – вкл./откл. перезарядку оружия

Teleport() – телепортироваться в точку,

на которую направлен взгляд
NextLevel() – пропустить уровень

Альтернативный способ:

Найдите в директории игры файл user.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и отыщите параметр CheatsEnabled. Измените его значение на true и сохраните внесенные исправления. Теперь вам не потребуется вводить в консоли BeMyMonkey() для активации режима читов.

[PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (демо-версия)

Во время игры нажмите клавишу [FAB], чтобы вызвать консоль, после чего введите нужный код и нажмите [ENTER] для его активации:

health – восполнить здоровье
invisible 1 – стать невидимым
invisible 0 – отключить невидимость
ammo – восполнить боезапас



fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим ходьбы
playeronly – заморозить врагов
killpawns – уничтожить врагов

[PC]: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Создайте ярлык к исполняемому файлу WolfSP.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметр +set sv_cheats 1. У вас должна получиться строка, похожая на:

«C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe» +set sv_cheats 1

Запустите игру с этого ярлыка, во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:

/god – режим Бога
/notarget – отключить интеллект врагов
/noclip – режим прохождения сквозь стены
/give all – получить все оружие и аммуницию
/give armor – получить броню
/give ammo – восполнить боезапас



/give health – восполнить здоровье
/nofatigue – не знать чувства усталости
/mapname – отобразить название текущей карты
/kill – самоубийство
/quit – покинуть игру
/toggle cg_drawfps – отобразить количество кадров в секунду
/cg_thirdperson 1 – вид от третьего лица

[PS2]: STAR WARS: BOUNTY HUNTER**Список кодов:**

Глава I: **SEEHOWTHEYRUN**
 Глава II: **CITYPLANET**
 Глава III: **LOCKDOWN**
 Глава IV: **DUGSOPLenty**
 Глава V: **BANTHAPOODOO**
 Глава VI: **MANDALORIANWAY**
 Миссия 1: **BEAST PIT**
 Миссия 2: **GIMMEMYJETPACK**
 Миссия 3: **CONVEYORAMA**
 Миссия 4: **BIGCITYNIGHTS**
 Миссия 5: **IEATNERFMEAT**



Миссия 6: **VOTE4TRELL**
 Миссия 7: **LOCKUP**
 Миссия 8: **WHAT A RIOT**
 Миссия 9: **SHAFTED**
 Миссия 10: **BIGMOSQUITOS**
 Миссия 11: **ONEDEADDUG**
 Миссия 12: **WISHIHADMYSHIP**
 Миссия 13: **MOSGAMOS**
 Миссия 14: **TUSKENS R US**
 Миссия 15: **BIG BAD DRAGON**
 Миссия 16: **MONTROSSISBAD**
 Миссия 17: **VOSAISBADDER**
 Миссия 18: **JANGOISBADDEST**
 Посмотреть концепт-арты: **R ARTISTS ROCK**

[PC]: ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Создайте ярлык к файлу zanzarah.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметр – console. У вас должна получиться строка, похожая на:

«C:\Program Files\THQ\Zanzarah\System\Zanzarah.exe» –console.

Используйте этот ярлык для запуска Zanzarah. Теперь во время игры нажмите клавишу [F4], чтобы вызвать консоль, и вводите коды:

duel victory – выиграть текущее сражение
item <1-73> – получить указанный предмет
wizform <1-76> – получить указанную фею
spell <1-119> – получить указанное заклинание
video <video_*.bik> – проиграть указанный видеоролик из папки /resources/videos
help – отобразить список консольных команд.

[PC]: LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2**Режим читов:**

В главном меню нажмите клавиши, отвечающие за действия: [Block], [Auto Face], [Dark Gift Menu], [Looking Around], [Action], [Use Dark Gift], [Blood Suck]. Если все было сделано правильно, вы услышите, как Кайн произнесет «Go cheese». Начните новую игру, и вы будете приятно удивлены.

Неуязвимость:

Найдите в директории игры в папке \data файл game.erg, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и удалите в указанной строке знак «-» (минус):

«-B02 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1

В итоге у вас получится:

«B02 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1

Таким нехитрым способом вы сделаете главного героя неуязвимостью.

Выбор уровня:

Найдите в директории игры в папке \data файл game.erg, откройте его в любом текстовом редакторе и отыщите строку

level=slums/sl_01»

Измените значение параметра на название нужного уровня, просмотрев его во все в той же папке /data.

[PC]: THE SIMS: VACATION

(коды подходят к любому изданию The Sims)

Режим читов:

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [F4], и тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором следует вводить коды. Примечание: используйте восклицательный знак, чтобы повторить предыдущую команду, и ставьте точку с запятой между кодами, дабы получить одновременный эффект сразу от нескольких

читов.

rosebud – получить 1000 симолонов

cht <имя файла> – создать файл *.cht со списком читов

move_objects on – сдвинуть любой объект

sim_speed <1000-1000> – установить скорость игры

hist_add – изменить историю данной семьи

edit_char – режим создания персонажа

musio – вкл./откл. музыку

sound – вкл./откл. звук

visitor_control – контроль за посетителями

cam_mode – переключить режим камеры

map_edit off – отключить редактор карты

map_edit on – включить редактор карты

quit – выйти из игры

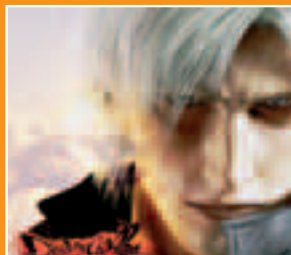
EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

Седовласый покоритель женских сердец вернулся. Поверьте, он уже совсем не такой, каким мы его знали год назад. Герой сильно изменился. В худшую ли сторону? Решать вам. Dante просто стал другим. Devil May Cry 2 — отличный сиквел и вместе с тем просто отличная action-игра, но уже, к сожалению, без каких-либо претензий на что-то большее.

[PS2]: DEVIL MAY CRY 2

В любом случае пусть слезы фанатов первой части и торжествующие возгласы безликой толпы останутся на совести Саргата. Свой окончательный вердикт мы вынесем уже в одном из ближайших номеров. Пока же просто посмотрим, какими секретными опциями нас потчуют в продолжении самой стильной action-игры для PlayStation 2.



1. Для тех, кто легко сдаётся

Во время игры нажмите одновременно кнопки **Start** + **select**, и вы вернетесь на начальный экран с заставкой.

2. Проще простого?

Normal. Настоящие фанаты DMC сравнивают этот режим с простейшим Easy Automatic, которым награждали все неудачники в оригинальной игре. Для незнакомых с Dante название уровня сложности покажется соответствующим действительности. Тем не менее, противники ведут себя крайне незаинтересованно в происходящем, топчутся на месте и редко атакуют по собственному желанию.

Hard. Завершите игру за Dante или Люсию на обычном уровне сложности, дабы получить доступ к этому режиму. Здесь положение вещей уже ближе к Normal Mode из оригинала. Противники проявляют больший интерес к скромной персоне героя/героини и чаще лезут в драку, исходя из своих собственных соображений. Правда, если вы успели

проапгрейдить свое оружие, то расправляться с монстрами вам будет значительно проще.

Dante/Lucia Must Die. Завершите игру за Dante или Люсию на уровне сложности Hard, и вы получите доступ к этому сумасшедшему режиму. Название говорит само за себя: Dante и Люсия должны умереть! Боссы стали практически неубиваемыми, а монстры не брезгают впадать в состояние Devil Trigger. Вот, пожалуй, где Devil May Cry 2 начинает по-настоящему сиять.

3. Разнообразим гардероб

Завершив игру за Dante на обычном уровне сложности, вы получите



альтернативный костюм для красавца. Если же вы расправитесь с режимом Dante Must Die, то получите одежду героя из оригинального Devil May Cry.

Завершив игру за Люсию на обычном уровне сложности, вы получите альтернативный костюм и для нашей модницы. Разделайтесь с режимом Hard, и обогатите гардероб девушки еще одним нарядом. Наконец, расправившись с Lucia Must Die, вы приобретете последний секретный костюм героини. Все-таки у Люсии одежды больше.

4. Для тех, кто знаком с Триш

Пройдите всю игру за Dante на уровне сложности Hard. Вы получите нового игравельного персонажа — знакомую всем по первой части Триш. Подруга хвастается всеми характеристиками Dante, инвентарь пестрит предметами героя, не забыт и меч Спарда. Уже прошибла слеза из-за нахлынувшей ностальгии?

5. Bloody Palace

Завершите игру за Dante или Люсию, и вы получите доступ к невиданному доселе режиму Bloody Palace. Вам предстоит двигаться наверх по так называемым этажам: от самого первого до (sic!) девятой тысяч девятьсот девяносто девятого. На каждом уровне вас будет поджидать заранее определенная шайка монстров. Как только вы расправитесь со

всем противниками на этаже, вам предложат выбрать одну из трех дверей. Первая приведет вас на один уровень выше, другая — на десять, третья — на сто. Все зависит от везения. Что любопытно, этажи с порядковым номером, кратным десяти (10, 20, 50, 100 и т.д.), населены зловредными боссами. Пройти Bloody Palace не представляется возможным. Если доберетесь до последнего уровня 9999, вас ожидает встреча с чередой боссов именно в том порядке, в каком они попадались вам в игре. Иногда противники даже объединяются в пары. Только победителем вы все равно не выйдете — после того, как все неприятели будут по-



вержены, все начнется по новой... с самого первого этажа. Безумие длиною в вечность. Какой интерес тогда представляет эта мини-игра? Она позволяет вам за небольшой период времени заработать приличное количество драгоценных red orbs.

6. Шорткаты

Крайне приятная опция. Пройдите игру за любого персонажа на любом уровне сложности, и вы получите доступ к любой миссии из игры.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

READER'S HINTS

[PS2]: METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Тип: баг

Автор: Фишов Петр (Dukesno4ta@mail.ru)

Небольшой совет, который вам поможет при сражении с Solidus, финальным боссом игры. Как только начнется битва, бегите к краю крыши, прыгните вниз и повисните на руках. Когда к вам подойдет Solidus и начнет замахиваться, тут же поднимитесь и, воспользовавшись ситуацией, нанесите противнику три-четыре удара. Дело в том, что мечи злодея пройдут через тело Raiden'a, не причинив герою никакого вреда.

[PS2]: METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Тип: хинт

Автор: Фишов Петр (Dukesno4ta@mail.ru)

Если вы взялись проходить игру на уровне сложности European Extreme, и не в силах преодолеть момент, в котором Solidus душит Raiden'a, прислушайтесь к моему совету. Возьмите колесико от конструктора Lego (желательно большое) или любой похожий предмет и катайте его взад-вперед по кнопке **▲** с как можно большей скоростью. Такой прием поможет вам свести потери жизней до минимума. К сведению, кнопку необходимо нажимать с частотой 8 раз в секунду на протяжении одной минуты.

[PC]: MAFIA

Тип: хинт

Автор: Вадим (vadimer@hotmail.com)

Перед тем, как войти в помещение, осмотрите его из-за угла. Для этого необходимо подойти к дверному проему, опереться в стену и развернуться в противоположную сторону. Камера сама заедет в соседнюю комнату. Совет для желающих победить в гонке. В поворот требуется заходить следующим образом: сначала тормозим, затем, не нажимая на газ, поворачиваем, и только на выходе из поворота начинаем газовать.

[PC]: THE SIMS

Тип: баг

Автор: MrSnoopy (MrSnoopy@yandex.ru)

Как стать миллиардером? Нажмите **Ctrl** + **Enter** + **E**, введите codebud (код для получения денег) и завершите процедуру нажатием **Enter**. Затем поставьте восклицательный знак, точку с запятой и нажмите одновременно **Ctrl** + **Enter**. В это время со счетчиком начнут происходить необъяснимые вещи, и деньги потекут с бешеной скоростью. Когда в ваших активах будет \$9.999.999, можете убрать пальцы с клавиш!

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт

Автор: Vercetti (straight@gala.net)

Несколько советов по прохождению R3-миссии. Пожарником лучше всего работать, на мой взгляд, в Escobar International Airport. Дело в том, что там все машины будут появляться прямо на взлетной полосе. Единственное место, где можно завершить Ambulance, — это Ocean Beach. Почти все пациенты будут находиться на пляже, что значительно облегчит прохождение миссии. Пиццу же проще всего развезти в Downtown.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хиты и выслайте их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

НОВИНКА ОТ IIYAMA

Компания IIYAMA начала продажу своей новой 20,1-дюймовой модели ЖК-монитора AU5131DT, оснащенной высококачественной матрицей с максимальным разрешением 1600x1200, размером точки в 0,255x0,255 мм и временем отклика в 25 мсек. Контрастность монитора составляет 500:1, а максимальная



яркость 250 кд/кв.м. Что касается углов обзора, то они составляют 170° и по диагонали, и по вертикали. Из дополнительных функций можно отметить возможность поворота экрана на 90°, оснащение USB-хабом (спецификации 2.0) и двумя цифровыми входами (DVI-I), а также наличие русифицированного OSD-меню.

НОВАЯ ВЕБ-КАМЕРА ОТ CREATIVE

Creative Labs представила новую веб-камеру Creative PC-CAM 550, позволяющую производить съемку как в автономном режиме, так и при подключении к компьютеру по интерфейсу USB 1.1. В автономном режиме камера питается от четырех «пальчиковых» батареек (AAA). Количество встроенной флэш-памяти – 8 МБ, что позволяет сохранить небольшой видеоролик с разрешением 640x480 или 195 снимков с разрешением 320x240. Стоит новинка около \$100.

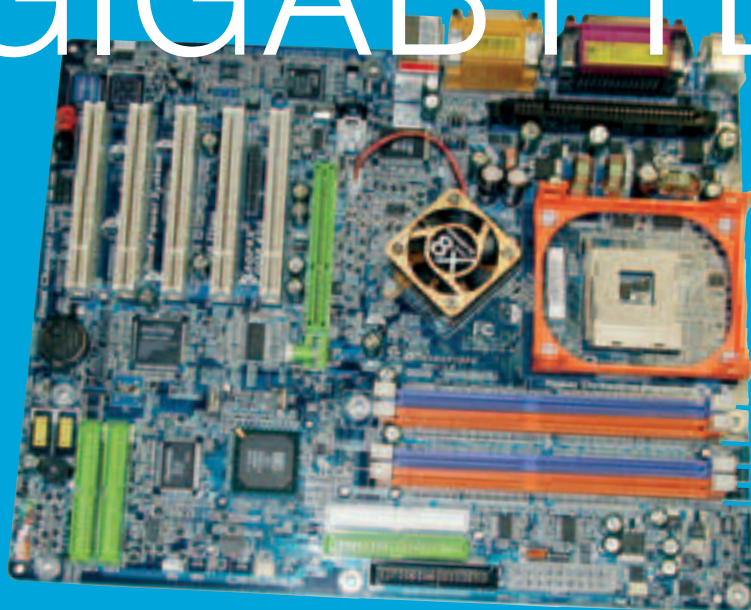


Компания Creative Technology на выставке CES 2003 представила новую версию популярной звуковой карты. Имя новинки – Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX. Что касается технических характери-

ПАТИНОВАЯ AUDIGY

стик, то они во многом схожи с характеристиками прошлых моделей. Основное отличие заключается в наличии внешнего многофункционального модуля, на который выведены органы управления, многочисленные интерфейсы, приемник для пульта ДУ и прочее. Звуковая карта является THX-сертифицированным 6-канальным устройством, позволяющим воспроизводить аудио в формате DVD-Audio, а также работать с входным сигналом уровня 24-bit / 96 KHz. Стоимость новинки должна быть на уровне \$250.

НОВАЯ СИСТЕМНАЯ ПЛАТА ОТ GIGABYTE



Компания Gigabyte представила новую системную плату GA-SINXPI394 для поддержки топовых процессоров Intel. Чтобы лучше понять, чем она отличается от остальных плат, достаточно взглянуть на ее характеристики:

- Socket 478 для Intel Pentium 4 (с тактовой частотой 3,06 GHz и выше);
- Поддержка технологии Hyper-Threading;
- Чипсет SiS 655;
- Частота системной шины 533/400 MHz;
- AGP 8x/4x;
- 5 слотов PCI;
- 2 кан. DDR 400/333 с 4 модулями DIMM (до 4 Gb);
- Сетевой интерфейс Gigabit Ethernet Intel 82540EM;
- Serial ATA;
- IDE RAID-контроллер ITE GigaRAID;
- 3 порта IEEE1394;
- 6 портов USB 2.0/1.1;
- 6-канальный аудиокодек AC'97;
- 2 разъема Ultra ATA133.

Помимо этого плату GA-SINXPI394 отличает целый ряд конструктивных особенностей, призванных обеспечить

пользователю максимальный комфорт. Например, таких, как цветовая маркировка разъемов органов управления и модулей памяти, а также патентованные технологии, исключающие возможность повреждений при установке устройств. Также в этой плате реализована фирменная технология Gigabyte Technology – DualBIOS, защищающая компьютер от сбоев BIOS.



Dual Power System (DPS) – новая технология, обеспечивающая 6-фазную схему питания для большей стабильности.

SONY



ROCKET BIT

Компания Sony выпустила новое семейство флэш-накопителей Rocket Bit с интерфейсом USB 2.0. Эти миниатюрные устройства представляют собой уже ставшие привычными USB-брелки, дополнительно укомплектованные стильной док-станцией и USB-переходником в комплекте. Накопители отличаются емкостью, а для простоты идентификации используются корпуса разных цветов: 16 MB (USM16S) – оранжевый корпус, 32 MB (USM32S) – серый, 64 MB (USM64S) – голубой, 128 MB (USM128S) – серебристый, 256 MB (USM256S) – черный. Размеры брелков-накопителей – 51x8x17 мм, а вес – всего 7 граммов. Без установки драйверов они работают под управлением Windows XP/ME/2000/98 SE/98, а также Mac OS выше версии 9.0.

КАРМАННЫЙ ФАЙЛ-СЕРВЕР



Для тех, кому постоянно приходится переносить большое количество цифровой информации, компания Sony выпустила устройство, существенно облегчающее эту непростую задачу. Оно представляет собой миниатюрный файл-сервер FSV-PGX1, оборудованный беспроводным интерфейсом стандарта IEEE 802.11b, поддерживающим скорость обмена данными до 11 Mbit/sec. Файл-сервер использует 64/128-битное шифрование WEP, файловые протоколы CIFS/SMB/ NFS v.3/ftp, а работает под управлением Windows /UNIX/Linux/ Macintosh. Еще для удобства пользователя предлагается док-станция FSVA-CR1 с портом Ethernet. Стоимость сервера составит около \$580.

КОМБО ОТ DIGITEX

Компания DigiteX начала поставки нового комбинированного MP3-плеера DigiteX MP-309, обладающего целым рядом замечательных функций. Устройство совмещает в себе MP3-плеер, диктофон, а также диск объемом 128 MB флэш-памяти для переноса цифровых данных. На диск помещается до восьми часов музыки или около двух часов в формате MP3 с битрейтом 128 KB/сек. Плеер оснащен эквалайзером с пятью предустановленными режимами воспроизведения – Jazz, Classic, Rock, Pop и Normal. Помимо этого, модель имеет ЖК-дисплей, отображающий информацию о звучащих композициях. Устройство оснащено интерфейсом USB, питается от батарей форм-фактора AAA, имеет размеры 85x30x23 мм и вес – 36 граммов.



В продаже плеер должен появиться уже в феврале по цене в \$175.



Ты – новобранец, член отряда по борьбе с террористами и должен защищать свой остров на 50 уроках, в различных локациях, в напряженных воздушных боях и с наземными миссиями.



- Семь звуков, от 'Рембранда' до 'Оффисера'
- У каждого подразделения есть различные огнестрельные орудия, включая ракеты, взрыв воздуха, взрыв земли и пушки
- Функция автоматического сохранения игры

На территории Украины продаж и сотрудничества обращаться по телефону: 044 521 11 11, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: 044 521 11 11, e-mail: zakaz-disk@media2000.ru. Доставка по Москве: 044 521 11 11, e-mail: support@media2000.ru

Издательство компьютерных игр "Медиа-Сервис 2000", лицензия № 77-6227. Пресс на обложке: © Билл Клинтон, © 2000. Все права защищены. ООО "Медиа-Сервис 2000". Все права защищены. На территории России, СНГ и стран Балтии. © "Медиа-Сервис 2000". All rights reserved.

ТЕСТ СИСТЕМНЫХ БЛОКОВ

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

Если вам нужен компьютер, но нет времени на изучение большого количества компьютерного «железа» и, тем более, его совместимости, вам подойдет один из готовых компьютеров, предлагаемых магазинами. Их создатели позаботились и о совместимости, и об охлаждении, и о многих других факторах, недостаточно очевидных для пользователя.

Сегодня мы предлагаем вам тест четырех готовых компьютеров от компаний «Эксимер», Formoza, NT-Computer и R&K.

«ЭКСИМЕР FAMILY PC STARLITE»



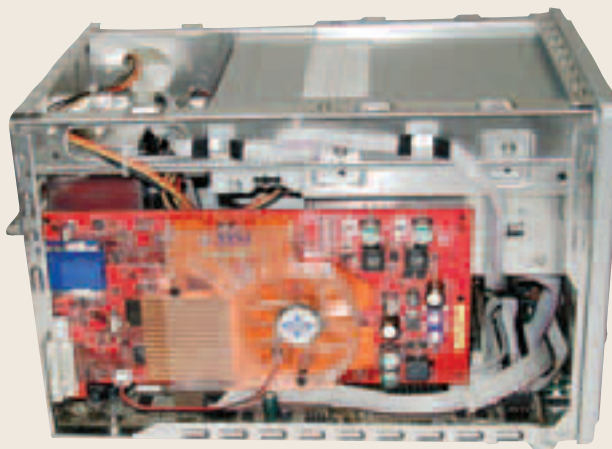
SHUTTLE FS51 FLEX

- Чипсет – Sis651/692;
- Поддержка до 2 GB DDR200/DDR266/DDR333 SDRAM;
- Слот AGP 4x;
- Один слот PCI;
- Четыре USB 2.0 порта;
- SPDIF вход (на задней панели) и SPDIF выход;
- Три IEEE1394 порта;
- Интегрированное видео и интегрированный шестиканальный звук;
- Поддержка 10/100 Mb Ethernet;
- Два канала ATA-133;
- PS/2 разъемы для подключения клавиатуры и мыши;
- Системный мониторинг.

- Технология изготовления – 0.15 мкм;
- Тактовая частота чипа – 275 MHz;
- Объем памяти – 128 MB;
- Шина памяти – 128 бит DDR SDRAM;
- Тактовая частота видеопамати – 550 MHz;
- Четыре пиксельных конвейера;
- Два текстурных блока на конвейер;
- Поддержка билинейной, трилинейной, анизот-

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЭКСИМЕР FAMILY PC STARLITE

- Корпус – SHUTTLE;
- Блок питания – 200W;
- Материнская плата – Shuttle FS51 Flex (Sis651/692);
- Процессор – Pentium 4 2530 MHz (Socket 478);
- Оперативная память – два модуля DDR 256 MB 333 Mhz;
- Жесткий диск – Seagate Barracuda ATA IV 40 GB;
- Видеокарта – MSI GeForce4 Ti4800SE-VTD8X 128 MB VIVO, DVI;
- DVD+CD-RW Toshiba (32x10x40x12);
- FDD.



MSI GEFORCE4 TI4800SE-VTD8X

- ропной и сочетания трилинейной и анизотропной фильтрации текстур;
- Поддержка полноэкранного сглаживания (мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx, 4xS);
- Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров;
- Поддержка поверхностей высокого порядка (RT-Patches);
- Поддержка технологии оптимизации видеопам-

- ти (Z Occlusion Culling, Z Compression, Fast Z Clear, Memory Precharge);
- Поддержка технологии nFite FX2;
- Поддержка технологии AccuView;
- Поддержка двухмониторных конфигураций;
- Аппаратная декомпрессия DVD;
- Два RAMDAC с частотой 350 MHz.

SEAGATE BARRACUDA ATA IV.

Начинка этого винчестера надежно защищена толстыми стенками и металлическими пластинами.

По сравнению с прошлыми моделями из этой же серии данное устройство имеет повышенную плотность треков на пластине и записи данных на дорожке (до 40 GB данных на пластине). Двигатель SoftSonic на гидродинамических подшипниках (Fluid Dynamic Bearing – FDB) вращается со скоростью 7200 об/мин, но при этом практически не шумит. Размер буфера составляет 2 MB, что пока является нормой.

ЭКСИМЕР FAMILY PC STARLITE

Стоимость: \$1300.

Кредит: Первый взнос – 30% от стоимости покупки.

ВНЕШНИЙ ВИД

Несомненно, главная особенность этого компьютера – его компактность. Системный блок таких габаритов можно поставить куда угодно – хоть на рабочий стол, хоть на книжную полку рядом с музыкальной системой, и при этом он еще будет отличным украшением интерьера комнаты или офиса. Корпус весит всего 2.85 кг, а размеры составляют 300x200x185 мм. Лицевая панель выполнена в модном полупрозрачном стиле. На нее же вынесены USB-порты и гнезда для наушников и микрофона.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Миниатюрные габариты «малютки» никак не вяжутся с наличием достаточно мощного процессора Pentium 4 2530 MHz. Процессор установлен на материнской плате Shuttle FS51 Flex, встречающейся на нашем рынке не так часто, однако ее характеристики выглядят вполне привлекательно, особенно если учесть скромный размер самой платы.

В системном блоке установлено 512 MB оперативной памяти – оптимальный вариант для современных компьютеров! Объем жесткого диска вполне достаточно для комфортной работы, тем более что сборщики выбрали очень удачный, на наш взгляд, «винчестер» Seagate Barracuda ATA IV.

Что касается видеосистемы, то ее сердцем является видеокарта от MSI с чипсетом GeForce4. Производительность платы более чем достойна, поэтому никаких проблем даже с очень требовательными к ресурсам играми на этом компьютере возникнуть не должно.

КАЧЕСТВО СБОРКИ

При снятии крышки корпуса можно поразиться, как в такое маленькое пространство разработчики умудрились уместить столько устройств! Причем сделано все на совесть, без каких-либо недочетов. Естественно, возникает вопрос об охлаждении такой компактной системы. Но и здесь никаких разочарований не предвидится – охлаждение организовано вполне эффективно и даже оригинально. В системе установлен всего

один вентилятор (80-миллиметровый), подкачивающий воздух из боковых отверстий стенок крышки, а затем выдувающий его из корпуса. Благодаря постоянному воздушному потоку охлаждаются и теплорассеивающие пластинки, и трубочки системы охлаждения процессора. Эффективность такой системы достаточно высока, особенно если учесть тот факт, что вентилятор сам может добавлять обороты вращения при увеличении температуры.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Никаких проблем при подключении замечено не было. Все необходимые драйвера установлены, все устройства настроены – для начала работы достаточно нажать кнопку запуска.

FORMOZA TEEN

Стоимость: \$899.

Кредит: первый взнос – 30% от стоимости ПК.

ВНЕШНИЙ ВИД

Корпус данного системного блока отличается консерватизмом и выполнен в классическом стиле без каких-либо особых дизайнерских изысков: светло-серый – «компьютерного цвета» – кожух с темно-серой вставкой. На лицевую панель вынесены порты USB и гнезда для пары микрофон/наушники.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Разработчики системного блока остановили свой выбор на связке Gigabyte + Pentium 4. Вполне достойное решение для задач среднестатистического пользователя.

А вот видеокарта на чипсете GeForce 4 440 MX вызывает двойственные чувства. С одной стороны, она здорово «облегчает» общую стоимость системного блока, а с другой – хотелось бы, конечно, доукомплектовать вполне мощную систему Formoza teen соответствующей видеокартой на более производительном чипсете.

Не может не радовать наличие винчестера с большим объемом (80 GB) уже знакомой нам марки Seagate Barracuda ATA IV, звуковой карты с отличным многоканальным звучанием (Creative Audigy 5.1), а также DVD-привода от LG, который позволяет еще и записывать CD.

КАЧЕСТВО СБОРКИ

Места внутри системного блока много, причем использовано оно рационально. Кабели и шлейфы подвязаны как следует, поэтому не болтаются и не мешают нормальной циркуляции воздуха. Впрочем, как раз эффективной циркуляции и не хватает для полной красоты картины. А надо было всего лишь установить дополнительный вентилятор...

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Для начала работы потребовалось произвести активацию установленной лицензионной версии Windows XP (Home Edition). А уже после общения с представителями службы поддержки Microsoft можно приступать к полноценной работе. Все оборудование установлено и настроено должным образом.

ATLANT 2700/68

Стоимость: \$1440.

Кредит: выдается для лиц старше 23 лет при покупке на сумму от 5 до 150 тысяч рублей на 6-12 месяцев по выбору покупателя. Выплачивается в равных долях ежемесячно.

ВНЕШНИЙ ВИД

Дизайн системного блока придется по вкусу любителям всего необычного и в тоже время красивого. Изготовлен он в лучших «моддерских» традициях, о чем говорит черный цвет (с серебристыми включениями) корпуса с прозрачным окном, синяя неоновая подсветка, а также дверца на лицевой панели. Все это создает необычный привлекательный вид. Если с таким системным блоком будет использоваться ЖК-монитор (желательно в черном корпусе), вас уже никогда не упрекнут в отсутствии вкуса.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Как видно из комплектации, на этот раз нам предлагают связку одного из последних процессоров AMD с материнской платой от компании ASUS. Отдельно хочется отметить

ИНТЕРФЕЙСЫ КОМПЬЮТЕРОВ

Попытаемся разобраться, какие интерфейсы (выходы/входы) могут быть у приобретенного вами компьютера, и для чего они нужны.

AVI (Analog Video Interface) – стандартный выход видеокарты, выдает сигнал, рассчитанный на обычный цветной монитор на базе ЭЛТ (Электронно Лучевая Трубка) или CRT (Cathode R Tube). Через такой интерфейс передается три цветовых сигнала (красный, синий, зеленый) и синхросигнал в аналоговом виде.



DVI (Digital Video Interface) – цифровой видеоинтерфейс. Проблема в том, что в LCD мониторе изображение формируется по другим принципам, поскольку в данном случае приходится оцифровывать аналоговый сигнал, чтобы отобразить его матрице, поэтому с AVI интерфейсом LCD мониторы работают хуже. Если вы хотите использовать компьютер с современным LCD монитором, то желательно чтобы видеокарта имела DVI-интерфейс.



Video IN/OUT – низкочастотный видео-разъем типа «тольпан» (видео Вход/Выход) сейчас на видеокартах встречается довольно часто. Позволяет подключать компьютер к обычному видеомонитору или телевизору.

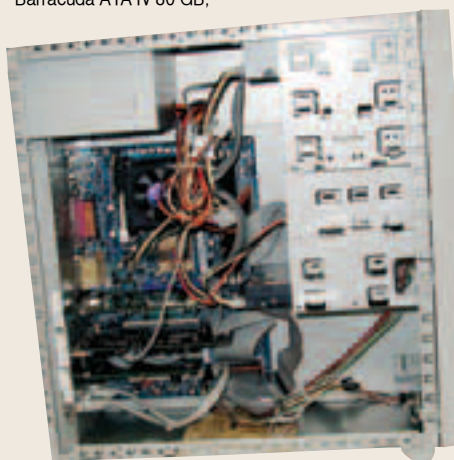
S-VIDEO. Многие современные видеокарты комплектуются таким входом/выходом для качественного подключения к видеотехнике. Изображение через обычный низкочастотный видео-разъем передается с потерей качества. S-video позволяет достичь лучших результатов. Например, через s-video можно переписать на компьютер или видеомонитор фильм практически без потери качества.



FORMOZA TEEN

КОМПЛЕКТАЦИЯ FORMOZA TEEN

- Корпус – Chenbro Jasber;
- Блок питания – 300W;
- Материнская плата – Gigabyte 8IE533;
- Процессор – Pentium 4 2400 MHz (Socket 478);
- Оперативная память – DDR 512 MB;
- Жесткий диск – Seagate Barracuda ATA IV 80 GB;
- Видеокарта – GeForce4 MX440 128 MB TV;
- Звуковая карта – Creative Audigy 5.1;
- DVD+CD-RW LG;
- Клавиатура Genius KB06X;
- Мышь Genius Power Scroll Optical+EYE;
- FDD.



GIGABYTE 8IE533

- Чипсет – Intel 845E;
- Разъемы памяти – 3 DDR SDRAM;
- Слоты расширения – AGP/5 PCI;
- Порты ввода/вывода – 2 COM/LPT/2 PS/2/2 USB 2.0;
- Изменение частоты FSB;
- Настройки таймингов памяти;
- Изменение напряжения ядра процессора и памяти;
- Системный мониторинг.

ЧИПSET GEFORCE 4 440 MX

- Технология изготовления – 0.15 мкм;
- Тактовая частота – 270 MHz;
- Шина памяти – 128 бит DDR SDRAM;
- Тактовая частота видеопамяти – 400 MHz;
- Два пиксельных конвейера;
- Два текстурных блока на конвейер;
- Поддержка билинейной, трилинейной, анизотропной фильтрации;
- Поддержка полноэкранного сглаживания;
- Поддержка вершинных шейдеров;
- Поддержка технологии оптимизации видеопамяти;
- Поддержка двухмониторных конфигураций;
- Аппаратная декомпрессия DVD;
- Два встроенных RAMDAC с частотой 350 MHz.

Аудио входы/выходы

На большинстве аудиокарт есть гнезда для подключения наушников и микрофона. Для подключения к компьютеру активных колонок, музыкального центра и другой стереотехники используются линейные входы и выходы. Наушники, микрофон, линейные входы и выходы подключают-



ся через разъем mini-jack, однако при помощи переходника можно подключить устройства с обычным jack, например, электрогитару или студийный усилитель.

Часто встречаются порты для джойстика (GamePort). К такому порту можно подключить два джойстика или синтезатор через midi-переходник. Некоторые аудиокарты имеют собственный midi-вход и midi-выход. Через такие входы с клавишных устройств передаются последовательности нот либо ноты с компьютера на клавишные устройства.



В последнее время появились звуковые системы 5-1 — пять колонок и один сабвуфер. Аудиокарта может иметь пять аналоговых выходов либо один цифровой, который передает звуковую информацию в аудиосистему. Звук 5-1 используется в основном



для просмотра DVD (Digital Video Disk). Цифровые аудиовыходы обычно бывают приспособлены под коаксиальный кабель (разъем типа «топольан») либо оптический. В этом случае разъем закрывается пластмассовой заглушкой, ее вынимают и подключают оптический кабель. Существуют фирменные цифровые интерфейсы, но в этом случае звуковая система поставляется вместе со звуковой картой.

USB и 1394

USB (Universal Serial Bus) — позволяет подключать внешние устройства: клавиатуру, мышь, винчестер, принтер, сканер, колонки, вебкамеру, цифровой фотоаппарат, флэш-ридер. Конечно, все это может подключаться и через другие интерфейсы.



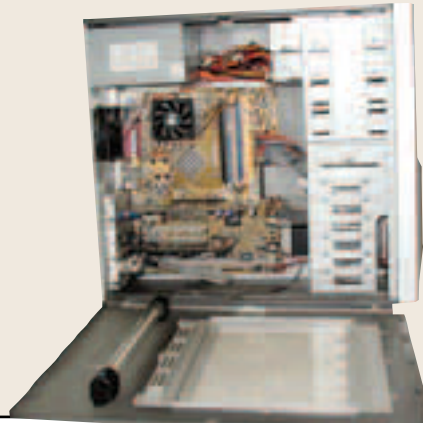
ATLANT 2700/68

ASUS A7N8X

- Чипсет — NVIDIA nForce2;
- Три разъема DDR SDRAM;
- Слот AGP 8x;
- Пять слотов PCI;
- Шесть USB 2.0 портов;
- Два порта IEEE1394;
- Интегрированное видео и интегрированный шестиканальный звук;
- Поддержка 10/100 Mb Ethernet;
- Контроллер ATA66/100/133/Serial ATA;
- PS/2 разъемы для подключения клавиатуры и мыши;
- Изменение частоты FSB и коэффициента умножения процессора;
- Изменение напряжения ядра процессора, памяти и шины AGP;
- Системный мониторинг.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ATLANT 2700/68

- Корпус — Zicon;
- Блок питания — 300W;
- Материнская плата — ASUS A7N8X;
- Процессор — AMD Athlon XP2700+;
- Оперативная память — DDR 512 MB;
- Жесткий диск — Seagate Barracuda ATA IV 55.8 GB;
- Видеокарта — ASUS GeForce4 Ti4600 128 MB;
- NEC DVD-ROM DV-5800B;
- TEAC CD-RW CD W548E;
- FDD.



новый высокопроизводительный чипсет nForce2 от NVIDIA, на котором она основана.

Отметим Seagate Barracuda ATA IV и 512 MB оперативной памяти DDR, ставшие стандартом де-факто в нашем тесте. Для просмотра DVD-фильмов имеется DVD-ROM от NEC, а для записи данных на CD весьма кстати придется установленный CD-RW от TEAC.

Вообще большинство компонентов AtlaNT 2700/68 внушают доверие и

не нуждаются в отдельном представлении, так как уже снижали популярность на рынке компьютерных комплектующих. Можно не сомневаться, что они обеспечат комфортные условия для решения большинства современных задач, будь то требовательные к железу компьютерные игры или мультимедийные приложения.

КАЧЕСТВО СБОРКИ

Кабели и шлейфы подвязаны так

аккуратно, чтобы их вообще не видно снаружи. В корпусе очень много места, что делает возможной установку большого количества дополнительного оборудования. Например, целого RAID-массива и еще двух приводов в пятидюймовые отсеки. Хорошей циркуляции воздуха весьма способствует установленный дополнительный вентилятор, что встречается, к сожалению, не так часто.

R&K WIENER 4 W4210

GIGABYTE 8IEXP

- Чипсет — Intel 845E;
- Размеры платы — 305x245 мм.
- Разъемы памяти — 3 DDR SDRAM;
- Слоты расширения — AGP/6 PCI/CNR;
- Порты ввода/вывода — 2 COM/LPT/2 PS/2/6 USB 2.0/3 IEEE1394;
- Изменение частоты FSB (от 100 до 355 MHz с шагом 1 MHz);
- Настройки таймингов памяти;
- Изменение напряжения ядра процессора, шины AGP и памяти;
- Системный мониторинг.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

- Материнская плата — Gigabyte 8IEXP (i845E);
- Процессор — Pentium 4 2800 MHz (Socket 478);
- Оперативная память — 512 MB DDR;
- Два жестких диска (в RAID-массиве) — WD 1200JB 120 Gb;
- Видеокарта — MSI GeForce 4 Ti4600 128 MB DDR;
- Звуковая карта — Creative S.B Audigy 5.1;
- DVD-ROM NEC DV-5800B;
- Клавиатура и мышь.



ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Проблем при подключении не обнаружилось.

Все оборудование настроено должным образом, драйвера проинсталлированы, а Windows XP (Home Edition) уже готова к работе.

R&K WIENER 4 W4210

Стоимость: \$1900.

Кредит: Ставка 15% (годовых) - кредит на 6 месяцев не более чем на 20 тысяч рублей.

ВНЕШНИЙ ВИД

Этот компьютер является одним из самых производительных в линейке Wiener 4, и высокой производительности соответствует солидный внешний вид. Строгий и консервативный дизайн с минимумом лишних

элементов и максимальной практичностью – его основные черты.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Системный блок собран на базе материнской платы Gigabyte 8IEXP с процессором Intel P4 2800 MHz. И не случайно – Gigabyte 8IEXP способна обеспечить такому высокопроизводительному процессору все условия для работы на полную мощность.

Wiener 4 W4210 примечателен еще и тем, что в нем реализован RAID-массив из двух жестких дисков по 120 Gb каждый. Если взглянуть на комплектацию, становится понятно, почему этот компьютер такой производительный. Все, начиная от материнской платы и заканчивая DVD-ROM'ом, подобрано тщатель-

нейшим образом. Практически каждое устройство в этом системном блоке является топовым в своем классе.

КАЧЕСТВО СБОРКИ

Качество сборки этого блока отвечает всем требованиям. Все установлено и подвязано как полагается.

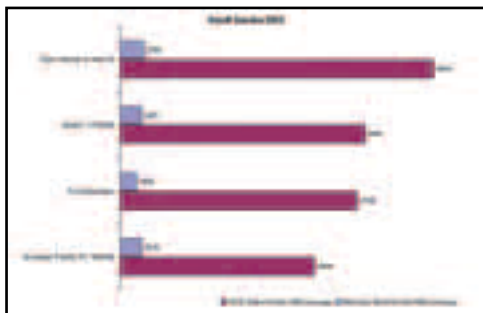
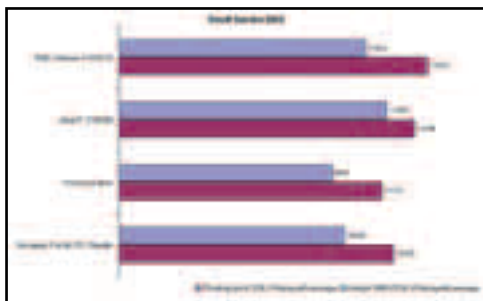
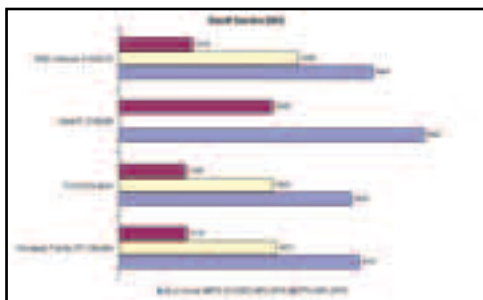
ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Если не считать необходимость активации установленной версии Windows XP, то этот компьютер буквально с первых минут готов к работе и может радовать пользователей своей невероятной производительностью. Никаких проблем с драйверами и устройствами обнаружено не было.

ТЕСТЫ

SISOFT SANDRA 2002

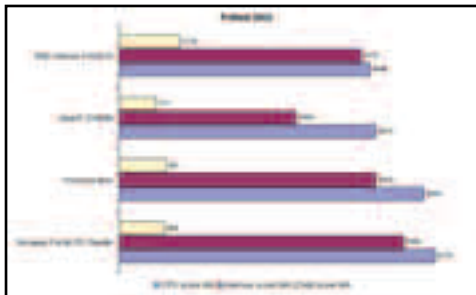
Этот популярный тестовый пакет наглядно показал, что



системные блоки Wiener 4 W4210 и AtlaNT 2700/68 будут отличными приобретениями для работы, как в офисе, так и в других ресурсоемких задачах и сферах.

PC MARK 2002

В тесте PCMark2002 используются различные методы для оценки производительности компьютера. Можно отметить: декомпрессию JPEG, компрессию и декомпрессию по



алгоритму LZ77, текстовый поиск и преобразование аудиопотока. Лучше всех с этими задачами справились компьютеры Formoza teen и Эксимер Family PC Starlite.

3D MARK 2001 (1024X768 32BIT COLOR, Z-BUFFER 24 BIT, HQ)

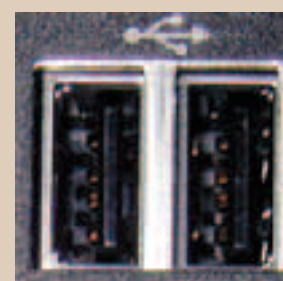
Один из самых популярных 3D-тестов наглядно продемонстрировал преимущество системных блоков Эксимер Family PC Starlite и AtlaNT 2700/68 в игровых приложениях. Такой результат объясняется сбалансированной и мощной системой связки «процессор-память-видеокарта».



РАЗБИЕНИЕ ЖЕСТКОГО ДИСКА

Если вы только что приобрели новый компьютер, вам может потребоваться разбить жесткий диск на разделы. Всегда удобно иметь один логический диск для системы (C:), второй – для игр (D:), для работы, учебы, и так далее.

Для разбиения одного физического диска на несколько логических воспользуйтесь программой PowerQuest PartitionMagic версии 7.0 и выше. Это наиболее простой и безопасный способ. Установите Partition Magic и запустите. В правой области окна программы вы увидите графическое отображение состояния вашего жесткого диска, в левой – раскрывающееся древовидное меню, отображающее физические жесткие диски и логические разделы на них. Выберите в этом меню ваш жесткий диск и, вероятнее всего, единственный раздел на нем – C:. Нажмите правой кнопкой мыши на C: и в выпадающем меню выберите пункт Resize/Move. В появившемся окошке отображается графическое представление выбранного раздела. Для того чтобы уменьшить его, захватите мышкой правую границу раздела и тащите влево в соответствии с тем, сколько пространства хотите освободить. Полученный результат можете откорректировать, введя нужные цифры (Free space after/Free space before). Нажмите кнопку OK. Теперь в правой области программы появилось графическое отображение с надписью Unallocated space. Это свободное пространство, которое появилось после уменьшения объема уже существующего раздела (C:). Теперь необходимо сформировать из свободного пространства новый раздел. Нажмите на него правой кнопкой и выберите «Create». В появившемся окне в выпадающем меню Partition type выберите FAT32 и нажмите OK. Готово. Найдите в правом нижнем углу окна программы кнопку Apply changes (зеленый кружочек) и нажмите ее. Далее нажмите Yes и дайте согласие на перезагрузку. Остальное программа сделает за вас.



Стандарт 1394 (Firewire) – более скоростной, поэтому считается, что он лучше приспособлен для работы с цифровыми видеокамерами, внешними винчестерами, мощными сканерами. Однако новый интерфейс USB-2.0 наступает на пятки Firewire.



PS/2, COM, LPT

К PS/2 все еще подключают мыши и клавиатуры. К COM-портам – старые мыши и внешние модемы, специфические устройства. К LPT – старые принтеры и сканеры. Однако производители пытаются отказаться от поддержки этих стандартов, поскольку их легко заменяют USB-порты.



FANATEC SPEEDSTER 2 LOGITECH DRIVING FORCE

ТЕСТ ЛУЧШИХ РУЛЕЙ ДЛЯ PLAYSTATION 2

МИХАИЛ РАЗУМКИН RAZUM@GAMELAND.RU



В нескольких осенних номерах «СИ» мы уже знакомили вас с различными игровыми контроллерами, в том числе и с рулями, правда, предназначенными только для PC. Теперь настал черед узнать, чем же в этом плане богат консольный рынок. Сегодня мы рассмотрим два самых известных игровых руля для PS2, чьи названия удостоились чести попасть в опции настроек многих гоночных игр. Это одна из знаменитейших разработок Logitech в данном формате – руль из серии Force Feedback и Speedster 2 от малоизвестной компании Fanatec, распространять который взялась сама SCEE.

Как правило, в списке очередных покупок геймера руль занимает одно из последних мест. Область его применения ограничена одним жанром. Кроме того, хороший руль представляет собой настолько сложную систему, что его нижний ценовой предел находится в районе \$40-\$50 (максимум для того же светового пистолета). Другой важной стороной, мешающей решиться на покупку, является отсутствие его принципиальной необходимости для игрового процесса. Так, световые тирь или RTS просто немислимы

без соответствующего контроллера (пистолета или мыши), однако многие геймеры вполне комфортно играют в гонки на обычных Dual Shock'ах, добиваясь прекрасных результатов. И дело не только в том, что рули серьезно различаются по качеству изготовления. Порой даже приобретение дорогого брэнда не дает 100% гарантии комфортной игры, так как здесь многое зависит от самих игр. А значит, перед покупкой руля нужно точно представлять, для чего он вам нужен. Если просто вызвать зависть «нерулезных» друзей, тогда вам вполне подойдет

образец за \$30-\$40. Если же вы фанат жанра и хотите получить от любимой игры все, то приготовьтесь потратить как минимум \$70. Именно для таких людей и предназначена эта статья. Вы не только познакомитесь со всеми особенностями двух лучших рулей для PS2, но и узнаете, насколько хорошо они работают с пятью главными представителями жанра racing.

ВНЕШНИЙ ВИД И ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУКЦИИ

SPEEDSTER 2

Плюсы:

- полностью прорезиненная поверхность рулевого колеса
- удобный рычаг переключения скоростей
- отсутствие дополнительного питания
- массивный педальный блок
- встроенная функция Dual Shock
- совместимость с PS one

Минусы:

- отсутствие аналогового сигнала у педалей
- отсутствие обратной связи
- слишком громоздкая конструкция
- слишком мощные пружины сопротивления

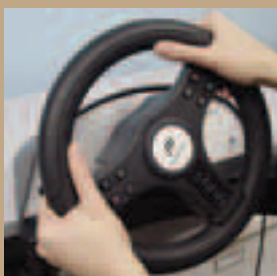
Начнем рассказ с универсального и вместе с тем более дешевого контроллера. Минимальная цена Speedster 2 в Москве находится в пределах \$70, и по этому показателю он заметно выигрывает у своего более дорогого конкурента. Смотрился очень внушительно, и с первых минут вызывает уважение. Хотя при внимательном рассмотрении все же обнаруживаются небольшие недоработки сборки (облой на швах, несостыковка некоторых деталей декора). Но пугаться не стоит, так как на функциональность руля это никакого влияния не оказывает. Разработчики особый упор делают на выделяющийся из общей конструкции рычаг переключения передач. Оснащенный массивным алюми-

ЖЕЛЕЗО

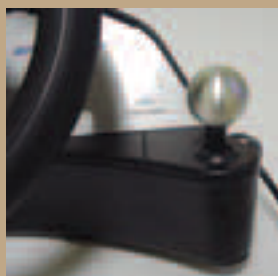
ТЕСТ ЛУЧШИХ РУЛЕЙ ДЛЯ PLAYSTATION 2



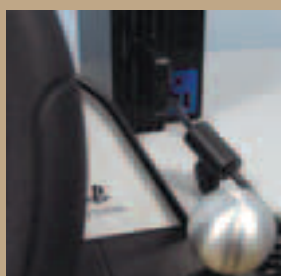
Педальный блок Speedster 2 очень тяжело сдвинуть с места, что делает игру более комфортной.



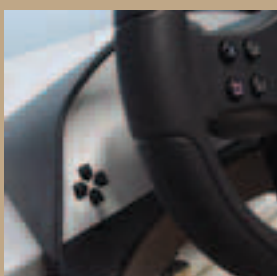
Мягкое резиновое покрытие рулевого колеса, дополненное мелкими ребрышками, не позволит вашим рукам соскользнуть.



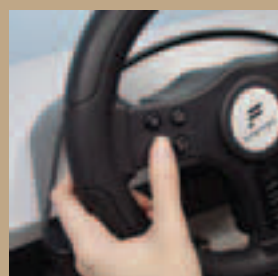
Алюминиевый набалдашник рычага переключения скоростей, коим так гордятся разработчики Speedster 2.



В отличие от Logitech Driving Force, Fanatec'овский руль подключается к обычному порту для джойстиков.



Расположение крестовины не очень удобно, ведь чтобы воспользоваться ею, приходится убирать руку с руля.



Левостороннее расположение стандартной кнопки активации — «креста» — не совсем удобно, так как левой рукой, как правило, больше приходится работать с крестовиной.

РУДИМЕНТ

На передней панели рулевого колеса имеется один рудиментарный переключатель, доставшийся Speedster 2 в наследство от темного первоплеистэйшеновского прошлого. Он переводит руль на работу в один из трех режимов, правда, нигде не указано, в какие именно. Но, зная особенности рулей для PS one, можно предположить, что это, скорее всего, «Цифровая» (Digital), «аналоговая» (Analog) и «неджиконовская» (NeGcon) установки, соответствующие различным джойстикам, применявшимся для этой консоли. В играх для PS2 этим переключателем либо вообще нельзя воспользоваться, либо придется выставить один из аналоговых режимов (красный или зеленый огонек).



ниевым набалдашником, он смонтирован на одном основании с рулевой колонкой. Это, с одной стороны, делает всю конструкцию более громоздкой, а с другой — значительно повышает ее надежность и удобство самой игры. Отсутствие обратной связи скомпенсировано довольно мощными пружинами, препятствующими свободному вращению руля; они же возвращают его в нейтральное положение. Speedster 2 подключается к обычному порту для джойстика, а крепление к столу осуществляется присосками и специальными зажимами. И хотя я не обнаружил инструкции в комплекте поставки, вопросов по установке руля не возникает, так как все достаточно по-

дробно изображено на боковых стенках коробки. Грамотно выполнен педальный блок. Он массивный, а значит, обладает дополнительной устойчивостью, что очень полезно при эксплуатации, так как его практически невозможно сдвинуть в сторону. Кроме того, перед педалями располагается гофрированный резиновый коврик, создающий дополнительный упор для ног. Тем не менее, именно в педалях заключается главный недостаток Speedster 2. Дело в том, что они не способны к плавному изменению ни скорости, ни тормозного усилия. Иными словами, вы либо даете полный газ (тормоз), либо вообще оставляете двигатель (тормозные диски) в покое. Возможно, во времена PS one это еще

можно было простить, но играть в современные гоночные симуляторы с таким управлением просто невозможно. И столь непростительный огрех не может затмить даже пресловутая совместимость с упомянутой первой консолью от Sony.

LOGITECH DRIVING FORCE

Плюсы:

- наличие качественной обратной связи
- полностью аналоговое управление
- удобно расположенные кнопки
- великолепный эргономичный дизайн
- полная совместимость со всеми гонками

www.vgw.ru
748-44-11

VGW
video games world

интерактивный
интернет-магазин

\$ 240
Официальная гарантия от компании Sony на 1 год, в подарок Вы получаете S-Video/AV кабель

\$ 199
В подарок Вы получаете фирменную ручку и бейсболку с логотипами GameCube

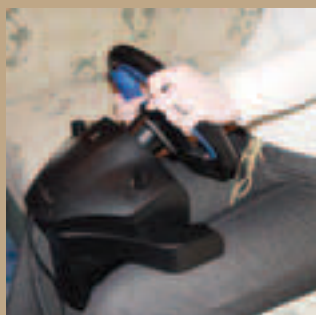
\$ 295
В подарок Вы получаете игры Jet Set Radio Future и Sega GT 2002

- ▶ Все игры, все приставки, все аксессуары
- ▶ Самые низкие цены в Москве
- ▶ Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД

Посетите наш сайт!
Вы будете приятно удивлены

<p>\$ 47</p> <p>Mortal Kombat: Deadly Alliance</p>	<p>\$ 44</p> <p>WWE Smackdown 4: Shut Your Mouth</p>	<p>\$ 44</p> <p>The Sims</p>
<p>\$ 45</p> <p>2 карты памяти 8MB (PS2)</p>	<p>\$ 115</p> <p>Руль Logitech Driving Force (PS2)</p>	<p>\$ 45</p> <p>Беспроводной джойстик Eclipse Wireless (Xbox)</p>
<p>\$ 40</p> <p>Halo: Combat Evolved</p>	<p>\$ 45</p> <p>Tom Clancy's Splinter Cell</p>	<p>\$ 45</p> <p>Super Mario Sunshine</p>

ТЕСТ ЛУЧШИХ РУЛЕЙ ДЛЯ PLAYSTATION 2



Игра с Driving Force не требует наличия стола в вашей комнате.



Знаменитая «геометрическая» разметка кнопок осталась, но Logitech придала ей не совсем привычный вид.



Два светодиода на передней панели покажут вам, включился ли руль, а также сообщат ли он с игрой.



Благодаря грамотному расположению кнопок и крестовины, исследовать опции игры можно не отрывая рук с руля, а глаз — от экрана телевизора.



Выполненный из пластмассы педальный блок Driving Force легко сдвинуть с места, зато сами педали полностью повторяют свои прототипы на настоящих спортивных машинах.



При отключенных педалях управление «газом» и «тормозом» ложится на два шифта, удобно устроившихся прямо под рулевым колесом.

ДОСТОЙНЫЙ НАСЛЕДНИК

Driving Force — далеко не первая разработка Logitech в этой области: он является продолжателем целой линейки подобных устройств, схожих по дизайну и конструктивным особенностям. Первый вариант был выпущен для PC специально под одну из лучших гонок этой платформы — Grand Prix 3 (сейчас появились уже более совершенные модели). В соответствии с этой традицией разработка Driving Force была приурочена к выходу Gran Turismo 3 A-спес. Под какую гонку создавался Speed Force для Game Cube, мне узнать не удалось. А вот похожего руля для Xbox Logitech почему-то так и не создала.

- подключение через USB-порт
- возможность работать как с педалями, так и с шифтами
- возможность расположения прямо на ногах игрока

Минусы:

- отсутствие резинового покрытия по ободу рулевого колеса
- низкая надежность конструкции крестовины
- необходимость дополнительного питания
- отсутствие собственной системы калибровки
- небольшой вес педального блока

Как бы внушительно не смотрелся Speedster 2, ему все же не сравниться с Logitech Driving Force. Внешне (да и в эксплуатации) они различаются так же, как экспортный вариант российского автомобиля и стопроцентная иномарка. Налицо тонкая грация обводов корпуса, гармоничное цветовое решение, удобное расположение кнопок... Руки как влитые ложатся на эргономичные изгибы колеса, а пальцы сами находят все нужные кнопки. Вам даже не придется отрывать глаза от экрана.

Другим серьезным отличием Driving Force является возможность его использования без установки на неподвижной поверхности. Согласитесь, далеко не у всех перед телевизором находится стол, на котором можно закрепить руль. Эта проблема решена за счет специальной конструкции, прикрепляющейся к основанию руля снизу стандартными зажимами. После ее установки вы без проблем можете играть, сидя на диване, просто положив руль себе на ноги.

Более легкий педальный блок Driving Force легко сдвинуть с места, что очень мешает во время игры. Зато педали — аналоговые, и вы полностью контролируете скорость вашего автомобиля. После мучений со Speedster 2 невероятно приятно было проехать извилистую трассу Монaco (WRCII) на постоянных 40 км/час. Кроме того, педали можно отключить вообще, тогда управление «газом» и «тормозом» сразу перейдет на шифты, обычно используемые для переключения скоростей при ручной передаче.

Но главная особенность Driving Force — великолепная обратная связь (или Force Feedback). Это не какое-нибудь невнятное (а порой и раздражающее) дрожание Speedster 2. Рулевое колесо Driving Force очень правдоподобно сопротивляется повороту, причем величина усилия реально зависит от ситуации, сложившейся на трассе. Вряд ли он способен вырваться у вас из рук, но его использование все же требует некоторого привыкания. После игры с Force Feedback совер-

шенно не хочется возвращаться к обычным рулям. Однако внутренним двигателям нужно дополнительное питание, так что сразу задумайтесь о еще одной розетке.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Как я уже говорил, в задачи сегодняшнего теста входило не только сравнить рули по характеристикам, но и проверить их в деле на самых распространенных играх. Для этой цели были выбраны Gran Turismo 3 Tokyo-Geneva 2002, WRC II Extreme, WRC, Colin McRae Rally 3, Need For Speed Hot Pursuit 2 и WRC Arcade (PS one) в качестве спецпозиции.

Настоящим открытием стала для меня весьма нестабильная работа обоих рулей с некоторыми из вышеперечисленных гоночных проектов. Оказывается, мало купить хороший руль, нужно еще подобрать к нему игру. Самый неприятный сюрприз преподнесла World Rally Championship II Extreme, игра, в опциях которой целых две позиции занято под указания ее совместимости с различными контроллерами. Причем и Driving Force, и Speedster 2 там присутствуют, зато полностью отсутствует всякая возможность их калибровки и настройки. Как результат — полная невозможность игры на Speedster 2. С Driving Force машина уже управляется, но игровой процесс сильно осложнен. Положение дел немного спасает установка на минимум чувствительности руля (steering) при тюнинге, но зачем тогда так афишировать совместимость? У Colin McRae Rally 3 дела чуть получше, машина даже при нетронутых установках уже не норовит встать поперек трассы. Хотя наведаться в «мастерскую» (service area) с целью уменьшения чувствительности все же стоит (это возможность есть только во время чемпионата!). А вот как быть с тем, что на тестируемом образце Driving Force автомобиль все время сносило влево, я не придумал...

Однако разочарование первых опытов быстро прошло, так как уже оригинальная WRC (игра также не имеет возможности калибровки руля) прекрасно работала под каждым из рулей. Общую картину портили лишь педали Speedster 2, сразу выдававшие полный газ, что не всегда приветствуется на извилистых раллийных трассах. Gran Turismo 3, как и положено, щеголяла полным набором настроек, включая калибровку. Поэтому от азевдов остались только приятные впечатления, если забыть упомянутые педали Speedster 2, от которых капризные GT'шные машинки иногда крутились волчком. Ликом же стабильности и комфортной игры оказалась Need for Speed: Hot Pursuit 2, как и GT, имеющая калибровку руля. Ни единого нарекания с моей стороны, браво, Electronic Arts Games!

ЖЕЛЕЗО

ТЕСТ ЛУЧШИХ РУЛЕЙ ДЛЯ PLAYSTATION 2

Gran Turismo 3 Tokyo-Geneva 2002



Даже не прибегая к дополнительной калибровке руля, мне быстро удалось установить личный рекорд в Course License.

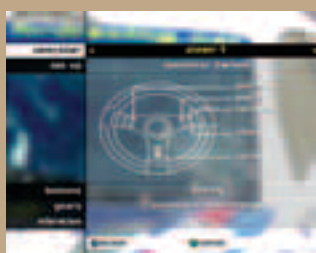
WRC

Need For Speed Hot Pursuit 2



Проект, создающий наиболее комфортные условия для геймера. Никаких нареканий.

Colin McRae Rally 3



WRC еще раз подтвердил старую истину: «старый конь борозды не испортит».

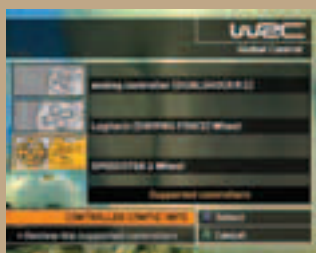


Игре, давно задающей тон в раллийных гонках, не стоило забывать о такой нужной вещи, как калибровка руля.

ХАЛТУРА

Проверку совместимости Speedster 2 с PS one было решено провести на недавно вышедшей WRC Arcade. Шок был сильным – игра вообще не поддерживала аналоговое управление, то есть поворот колес осуществлялся только при помощи крестовины джойстика. Это делает использование руля совершенно бессмысленным, хотя Speedster 2 все же заработал, пусть и в режиме Digital. Признаюсь, я был не совсем согласен со столь низкой оценкой этой игры на страницах журнала, но теперь мое мнение изменилось...

WRC II Extreme



Смысл пункта меню, указывающего на совместимые устройства, остается неясен. Похоже, при тестировании игры рули не использовались вовсе.

ВЫВОДЫ

Совместимость с первой PlayStation, надежная конструкция, отсутствие дополнительного питания, а также значительно более низкая цена, конечно, могут привлечь внимание российского игрока к Speedster 2. Но, как я уже говорил, руль – настолько специфический аксессуар, что если вы уж решились на его приобретение, то сэкономить не стоит. Поэтому знаки «Выбор редакции» и «Лучшая покупка» заслуженно достаются великолепному Logitech Driving Force. А Speedster 2 я рекомендую для фанатов Gran Turismo и Colin McRae Rally, по-прежнему испытывающих тягу к первым двум частям этих игр.

Редакция выражает благодарность интернет-магазину VGW.RU за предоставленные для тестирования игры и аксессуары. ■

РАБОТА С ВИДЕО НА Pinnacle Studio 8

- Раскройте потенциал цифровой техники
 - Демонстрации и обучающие семинары
 - Цифровое видео и спецэффекты
- (зависит от возможностей цифровой студии: test, или в-тайм)



ЦИФРОВАЯ СТУДИЯ SONY В МОСКВЕ

ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ, КАК ВСЕ ЭТО РАБОТАЕТ?
www.pinnaclestudio.ru/visit.html



Новая линейка плат видеомонтажа

Для цифровых камер

Pinnacle Studio DV, DV/Up
Доступная по цене и простая в эксплуатации, она позволит создавать, редактировать, анимировать и интерпретировать видео в популярных форматах на любом домашнем компьютере. Используйте меню и программное обеспечение, подделайте камеру и цифровые видеопленки iMovie!



Для аналоговых камер

Pinnacle Studio DC10 plus
Studio DC10 plus позволяет легко захватывать аналоговое видео с VHS-кассет и записывать на компьютер. Теперь, создавая свои домашние фильмы, вы сможете использовать возможности профессионального видеоредактирования, создавать «профессиональные» кадры и эффекты, делать цифровую коррекцию и избирательное изображение, редактировать в видео и звуке.



Универсальное решение

Pinnacle Studio DELUXE
Самое совершенное платное решение Studio. Studio Deluxe предназначено для работы с любым видео сигналом (аналог, цифра) и предоставляет самые современные средства видеоредактирования: создание и запись DVD и VideoCD, видео в Internet, 2D/3D эффекты, переходы, титры, музыкальное сопровождение, сложные анимации.



PINNACLE SYSTEMS
www.pinnaclestudio.ru

Тел. (095) 158-7561, 943-9406
E-mail: dealer@pinnaclestudio.ru
www.pinnaclestudio.ru

Полный список партнеров Pinnacle смотрите на сайте

Sonic the Hedgehog CD

- ПЛАТФОРМА: Sega CD, PC
- РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team
- ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ДАТА ВЫХОДА: 1993
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Sonic CD в свое время стал одной из игр, благодаря которой покупали Sega CD. Но поспособствовать действительной популяризации приставки он не смог, поскольку не имел серьезных преимуществ перед Sonic 3 и Sonic & Knuckles.

Сразу уточню, что проект не является римейком какой-либо из игр для Mega Drive, все уровни эксклюзивны, хотя, конечно, определенное сходство с Sonic 1 и 2 имеется. В принципе, новых уровней, врагов и боссов фанатам бы и так хватило, но Sega внедрила новую фишку – путешествие во времени между прошлым, настоящим и будущим. Вы-



Кольца и зубастая рыбка – отличная «ежиколовка».

глядит это так: наткнувшись на полной скорости на табличку Future, вы видите, как графика на уровне меняется, враги добавляются или исчезают, уровень воды опускается или поднимается... Мелочь, но приятно. Также CD-носитель позволил реализовать какой-никакой сюжет, именно здесь впервые появилась Amy.

Когда (если) будете добывать себе диск с Sonic CD, учтите, что в американской версии вся оригинальная музыка (CD-качество!) заменена на скучную и неинтересную. Ищите японскую. ■

Knuckles Chaotix

- ПЛАТФОРМА: Sega 32x
- РАЗРАБОТЧИК: Sega
- ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ДАТА ВЫХОДА: 1995
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Knuckles Chaotix был призван решить две проблемы: поднять продажи Sega 32x и показать миру, что Sega умеет делать платформеры и без синего ежика. На деле же он смог лишь показать графические возможности приставки да беспомощность создателей игры (работники Sega of America).

Не помогла и солидная подборка героев (семь штук, но без Соника), которых (кроме Наклза) сейчас уже никто и не помнит. Чисто технически игра, конечно, весьма сильна, но кое-где уровни уж больно аляповато раскрашены и просто некрасивы. Дизайн уровней кошмарен – о привычном исследовании территории в поисках секретов



Сверхзвуковой крокодил – это уже слишком.

можно забыть. Дело в том, что основное нововведение в игровом процессе – использование двух героев одновременно (как в Sonic 3), причем ведомый привязан к вам волшебной цепью. Фактически геймеру-соникоману приходится заново учиться управлять героями, чтобы хоть как-то пройти уровень. Еще одна странная фишка – нелинейное прохождение, каждая новая зона выбирается случайным образом, никакого возрастания уровня сложности нет и в помине.

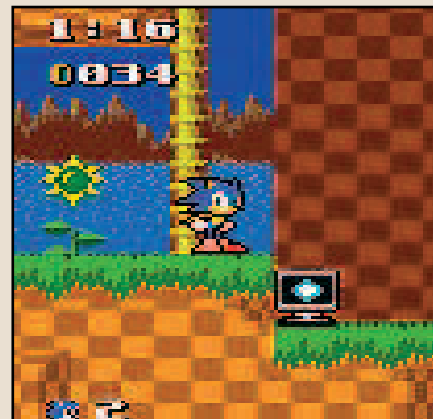
Возможно, рациональное зерно в нововведениях и есть, но правильно реализовать свои идеи разработчики не смогли. ■

Sonic the Hedgehog Pocket Adventure

- ПЛАТФОРМА: NGPC
- РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team/SNK
- ИЗДАТЕЛЬ: SNK
- ДАТА ВЫХОДА: 1999
- ЭМУЛЯТОР: NeoPop, R.A.P.E., NGPocket

Sonic Pocket Adventure разрабатывался во времена большой дружбы SNK и Sega, и стал одной из лучших игр для NGPC. Действительно: высокие скорости, симпатичная графика и новые уровни – что еще нужно фанату серии?

На самом деле, как и в Sonic Advance, уровни в SPA представляют собой ремикс того, что мы уже видели в Sonic 1 и Sonic 2; позаимствованы оттуда и многие боссы. Есть здесь и бонус-уровни вроде тех, что мы видели в Sonic 2, но с измененными правилами. Качество графики отстает от того, что было на Mega Drive (в основном пострадали бэкграунды), но не стоит забывать, что на сей раз мы имеем дело с порта-



Классический уровень типа «Соник на природе» есть почти во всех играх серии.

тивной консолью. Из нововведений можно отметить разве что собирание элементов картинок для того, чтобы потом открыть разнообразные бонусы. К слову, герои серии, появившиеся впервые в Sonic Adventure, присутствуют здесь только на этих самых картинках – это разочаровало многих геймеров. К сожалению, существующие эмуляторы пока не позволяют играть полноценно (со звуком и без тормозов), но взглянуть на игру стоит. ■

津波

Р
О
С
С
О
Б
И
Т
М
П
У
Б
И
Т
М
П
У
Б
И
Т
М
П
У
Б
И
Т
М

Продуманный и интригующий сюжет, захватывающие
битвы роботов,
 перестрелки в коридорах
 небоскрёбов,
 отличная рисованная графика.
 Всё это и многое другое
 в наполненном действием экшене.

СТАЛЬНЫЕ САМУРАИ

Особенности.....>

- динамичный экшен в стиле аниме
- 2 типа игры: традиционный шутер или безумная аркада
- атмосферный геймплей в мире технологического будущего
- захватывающий сюжет с множеством тайн и неожиданных поворотов
- интерактивное разрушаемое окружение
- 2 героя, более 20 типов роботов
- отличная техно-музыка



©2003 PRO GRAPH RESEARCH. ©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.

Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ, E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
 Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ JRPG ДЛЯ DREAMCAST

Для многих геймеров на Dreamcast существовали лишь две JRPG: Grandia 2 и Skies of Arcadia. Разрыв в качестве между ними и всеми остальными представителями классической ветви жанра казался бесконечно большим. Но время показало, что в этом нет особой вины авторов игр-аутсайдеров – просто их именитые конкуренты с ходу взяли планку, которую даже спустя два года смогла одолеть лишь Final Fantasy X. Да и игры-середнячки для PS2 вроде Wild Arms 3, Legaia 2 и, в особенности, Grandia Xtreme разочаровали поклонников жанра. Так что, возможно, именно сейчас имеет смысл обратить внимание на более слабые технически, но зато действительно оригинальные JRPG для Dreamcast.

Впрочем, среди переведенных на английский игр найти подходящие сложно. Обе части Evolution, а также Time Stalkers, конечно, не вполне обычны, но бездумное прохождение случайным образом генерируемых подземелий быстро надоедает. Record of The Lodoss War, конечно, может заинтересовать любителей аниме, но ведь на деле это всего лишь адаптированный для приставочников клон Diablo. Действительно интересной игрой можно назвать разве что Elemental Gimmick Gear от Hudson с ее рисованной двухмерной графикой и Zelda-подобным игровым процессом. Уж, по крайней мере, 5-10 долларов за поддержанную EGG заплатить не жалко. Что касается непереуценных игр, то тут все заметно сложнее. Нет крупных хитов, которые не локализовали в США только потому, что Dreamcast умер. Многие из того, что в списках релизов значится как RPG, на деле либо является чем-то жутко убогим (Run=Dim as Black Soul, Rune Jade). Наконец, есть множество игр, которые сами японцы заносят в категорию adventure, американские сайты-каталоги – в RPG, но российским геймерам будет более понятен термин Love/Dating Simulation. И если играть в них, просматривая картинки и пролистывая текст, можно, то отделить хорошую игру от плохой очень нелегко. Впрочем, есть и еще одна группа игр, большей частью состоящая из RPG, слишком оригинальных для того чтобы издавать их в США, да еще и для не самой популярной приставки, но все же достаточно понятных геймеру, не владеющему японским языком. О них и поговорим.

NAPPLE TALES:
Arsia in Daydream

- **ЖАНР:** action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **ГОД РЕЛИЗА:** 2000 год

Игра эксплуатирует полигональное аниме даже в видеовставках. Может похвастаться отличной песней (на японском, разумеется) во вступлении, интересной музыкой, а также умеренно приличной графикой там, где управление передается геймеру. Дизайн героев (кроме, разве что, главной героини) также заслуживает внимания.

Сразу уточню, что фактически это скорее не JRPG, а платформер с продвинутой сюжетом и свободой действий. Текста очень много, но обращаться к союшену приходится редко, так как почти все интуитивно понятно, а вопросы вам задают редко. Девушка, заснувшая во время шумного карнавала, попадает в мир снов, общается с местной элитой, ей выделяют комнату с местом для сейва и устраивают краткий курс обучения платформерным премудростям. Затем можно свободно бродить по городу, а также за его пределами, где и находятся уровни игры. Ведь чтобы вернуться в родной мир, нужно сначала спасти этого! И чего тут можно не понять? В целом игру можно описать как нечто среднее между Kingdom Hearts (PS2) и древним хитом

Duck Tales (NES). Нужно много прыгать, решать логические загадки, собирать квестовые предметы, общаться с NPC и вновь и вновь возвращаться на уже пройденные уровни, чтобы открыть секреты. Здесь уже без союшена на обойтись, так как все подсказки даются на японском, а в лоб уровни пройти не получится. В городе используется вид от третьего лица с плавающей камерой, на уровнях – фиксированный вид сбоку, схожий с изометрической проекцией в 16-битных играх вроде Snakes Rattle'n'Roll и Spot Goes To Hollywood. Прыгать по передвигающимся волшебным коврикам – занятие не для новичков, так что уставшим от примитивного дизайна большинства современных платформеров оно понравится. К слову, авторитетный веб-сайт IGN поставил игре оценку 9.3/10. ■



Black/Matrix AD

- **ЖАНР:** tactics/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nec Interchannel
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nec Interchannel
- **ГОД РЕЛИЗА:** 2000 год

Ни одна тактическая RPG для DC не была локализована в США, но в Японии их было не так уж и мало. И если Run=Dim as Black Soul имел одно достоинство – вступительный ролик, а постоянно откладывавшаяся Super Robot Taisen Alpha сильно разочаровала многочисленных фанатов серии, то середнячок Black Matrix с графикой уровня Sega Saturn все-таки может как-то заинтересовать геймеров.

Компания Nec Interchannel, выпустившая на Dreamcast множество Love/Dating-симуляторов, не могла не снабдить игру многочисленными диалогами, так что готовьтесь морально к тому, чтобы часами выслушивать

болтовню своей подружки. Дело в том, что в самом начале игры вы выбираете не героя (эдакого рыжеволосого ангела), а... его подружку, коих имеется пять видов: обычная девчонка, малолетняя милашка с косичками,



МОЯ ЯПОНСКИЙ НЕ ПОНИМАЙ

Как проходить игры, не зная языка? Разумеется, нужно пойти на <http://www.gamefags.com>, ввести в окошко для поиска название игры, выбрать ее из списка найденного, ткнуть в закладку FAQs и выкачать все (это важно!) выложенные там текстовые файлы. Иногда там лежат инструкции по

системе боя и советы по прохождению, иногда авторы прохождений расщедряются на ревьюшки и подробный пересказ сюжета. В любом случае, известную японскую игру всегда можно пройти, используя материалы, выложенные на GameFAQs.

ВЕТКА САКУРЫ

Сериял Sakura Wars, почти что целиком представленный на Dreamcast (не считая игр для GB), на самом деле заслуживает отдельного материала. Сочетая элементы Love/Dating-симулятора с простенькими мини-играми и тактической RPG, а также отличаясь непревзойденным качеством анимации и вполне приличным сюжетом, он стал одним из самых успешных проектов Sega в Японии. Даже римейки игр, вышедших ранее на Saturn (SW1 и SW 2), могут поразить ваше воображение (например, многочисленными вставками оцифрованного видео), что уж тут говорить о SW3 и SW 4, каждый кадр которых можно печатать на цветном принтере и вешать на стенку. Учтите, что есть полный перевод всех диалогов – на все том же GameFAQs, так что бездумно тыкать в кнопки – совсем не лучший способ прохождения.

симпатичное существо мальчишеского вида, капризная красавица-блондинка и женщина-вамп. Рекомендую серьезно отнестись к этому выбору.

Собственно сюжет, насколько я понял, достаточно серьезен и мрачен, и эксплуатирует небывало популярную в аниме тему ангелов – светлых, темных и серо-буро-малиновых.

Игровой процесс типичен для тактических JRPG и больше всего напоминает Final Fantasy Tactics. При этом, как в Shining Force, вы можете свободно бродить по текущей локации и беседовать с NPC. Играть можно даже и без союшеша, большая часть проблем с прохождением решается методом «поговорить со всеми NPC». ■

El Dorado Gate vol 1-7

■ ЖАНР: RPG

■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom

■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom

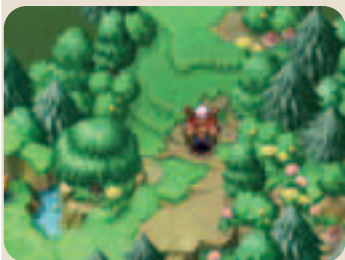
■ ГОДЫ РЕЛИЗОВ: 2000–2001 гг.

Как и в случае с Shenmue, речь идет не о сиквелах, а о раздельной на множество сценариев одной большой истории. Игры этого сериала выходили в Японии строго каждые два месяца и последовательно представляли каждого из 12 главных героев, а затем и рассказывали об их общих приключениях. В последнюю авторы впили сразу все

нее, чем PS one, то и впечатление El Dorado Gate оставляет поистине незабываемое. А уж вступительный ролик настолько концептуален, что хочется сразу бежать записываться на курсы японского языка.

Игровой процесс схож с таковым в классических JRPG: NPC, магазины, монстры, пошаговая система боя, магия (в том числе и комбинационная магия, как в Phantasy Star IV или Breath of Fire 4) и так далее. Заклинания и оружие с броней имеют атрибуты (земля, огонь и вода), которые действительно сильно (редкость для JRPG) влияют на эффективность атаки и защиты. Недостаток можно назвать лишь один – то, что в бою используется вид «за спинами героев», а враги лишены анимации; это красиво, но несколько смущает. Что касается сложности прохождения, то без союшеша обойтись сложно – уж очень часто NPC дают задание вроде «сходи туда-то, поговори с тем-то», а людей по городу обычно бродит немало.

Пожалуй, из всех рассмотренных игр лишь сериал El Dorado Gate действительно был достоин перевода на английский без всяких оговорок. Очень жаль, что приходится играть, не понимая диалогов. ■



уже готовые сценарии частей, отмеченных в связи со смертью Dreamcast, так что внезапного обрыва сюжетной линии нет.

Игра (я имею в виду весь сериал) известна тем, что оформлением ее занимался лично Йоситака Аmano (Yoshitaka Amano), культовый художник, приложивший свою руку и к серии Final Fantasy. Это важно потому, что вся графика в игре нарисована от руки и двухмерна, то есть El Dorado Gate выглядит примерно как SaGa Frontier, Lunar и Legend of Mana в одном флаконе. Но так как Dreamcast заметно мощ-



Langrisser Millennium

■ ЖАНР: RPG/strategy

■ ИЗДАТЕЛЬ: Masaya

■ РАЗРАБОТЧИК: NCS

■ ДАТА РЕЛИЗА: 1999

Сериал Langrisser (Warsong) знаком многим любителям тактических RPG, но его создатели давно уже работают над играми серии Growable, а новое тысячелетие и новые люди родили нечто в жанре RPG/strategy, похожее разве что на Dragon

Force (Saturn).

Итак, имеется карта с городами и дорогами между ними, территория поделена между королевствами, но есть (пока) и свободные земли. Партия может состоять из четырех героев, а всего их у вас может быть десятка два-три. Разбив войска на четверки, можно отправить их удерживать свои города и захватывать чужие. Двигаются партии медленно, зато в реальном времени. Свобода действий – полная, но, последовательно завоевывая весь мир, вы знакомитесь и с сюжетом игры, коему отведено немало внимания.

Бои всегда идут партиями по четыре (или меньше) бойца на большой трехмерной арене. Управлять можно лишь командиром, остальные следуют указаниям, полученным до начала боя. Можно кастовать ма-



гию любым из бойцов, а также прерывать заклинание противника, ударив его в момент «зарядки». Интересно, что заклинания настолько сильны, что даже одно может обеспечить победу, но для этого надо сначала суметь его применить. Обмен обычными ударами похож на систему боя в Phantasy Star Online, то есть идет в реальном времени, в соответствии с характеристиками.

Чисто технически графика тянет на четверку с минусом, дизайн заслуживает пятерки с плюсом. Поллигонное аниме в сочетании с рисованными портретами в Langrisser Millennium – это нечто, а алгоритм покачивания грудью может посрамить работников Тестом. Что касается сюжета, то без знания языка он остается загадкой, разве что общее представление можно получить, прочитав союшеш. Поможет он и разобраться, что же нужно делать после завоевания всех городов. ■





COVER STORY Splinter Cell WarCraft III: The Frozen Throne

Первое знакомство с существами, героями и заклинаниями масштабного аддона к самой популярной игре прошлого года.

SPECIAL

Царь и Бог компании Lionhead Питер Молинье готовит новую волну виртуальных тварей... и планирует сделать вас киноманом.

МЫСЛИ ВСЛУХ

Жанр puzzle-type strategy
Вселенная X-COM
2002 глазами очевидца

ЭКСКЛЮЗИВ

Наиболее подробно оглядующих российских хитов: "Периметр", "Князь 2", Хелус

Unreal 2: The Awakening

Летаргическое пробуждение.

Command & Conquer: Generals

Вынесение самого тяжелого приговора: НИКАКАЯ.

TECH

Тестирование: Пронзи диск лазерным лучом. Крякнутый кейс. Первый взгляд: Как мы победили монитор AOC LM520A. AVIT Siluro GF4 Ti4200-8X OTES. Plextor PlexWriter 48/24/48U.

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, топ 20, Игровой трубопровод, Российский игровой трубопровод и т.д.

ТОТАЛЬНАЯ РАЗДАЧА

Тянули мы, тянули с итогами новогоднего конкурса... Ну нет правильных ответов! Вороньим камнем на пути к призам встал вопрос о вкладе Юры Поморцева в игровую индустрию. Никто не угадал. И близко не было (если надеетесь, что расскажем – напрасно).

Но мы же добрые. Без призов вас не отпустим.

По семь подарочных наборов от «Руссобит-М» получают:

Товкес Дима tovkes@kinet.ru

Михайлюк Кирилл mihon_97@yandex.ru

Синяков Дмитрий г. Нижний Новгород



Правильные ответы к Новогоднему Конкурсу:

1. 1999 год

2. Сие тайна великая есмь!

3. 1997 год

КОНКУРС СПЕЦВЫПУСКА «ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»

Олег Кафоров задал всем перцу. Вопросы, на которые не найдут ответы даже всезнайки «Яндексы». Тем не менее, дорогие читатели не испугались и решили попытать счастья, как когда-то сам Колумб. Америка завоевана, господа конкистадоры! Разбираем сокровища!

Но сначала правильные ответы. Интересно ведь, правда?

1. Когда королева Испании Изабелла дала свое согласие на экспедицию Христофора Колумба к берегам Нового Света? - 17 апреля 1492 г.
2. Когда матрос Родриго де Триан, находившийся на каравелле «Пинта», увидел долгожданную землю Нового Света? - 12 октября 1492 г.
3. Известно, что первый остров, на который высадились экспедиция Христофора Колумба, испанцы называли Сан-Сальвадор. Как его называли местные жители? - Гуаханани
4. Где сейчас покоится прах Христофора Колумба? - В Севилье
5. Какая из южноамериканских цивилизаций впервые изобрела цифру «0»? - Инки
6. Какая из южноамериканских цивилизаций назвала себя «сыны Солнца»? - Инки
7. Чье государство в древности называлось Тауантинсуу? - Государство инков
8. В какой из цивилизаций был матриархат? - Пуэбло
9. Сколько раз разрушался мир, согласно ацтекскому легендам? - Четыре
10. Какой злостный лежал в основе развития американских цивилизаций? - Кукуруза

Имена победителей, набравших наибольшее количество очков:

1. Перепелкина Анастасия Юрьевна (г. Москва)
2. Сонин Сергей Сергеевич (г. Иваново)
3. Сподарж Алексей Александрович (г. Екатеринбург)
4. Минченко Владимир Юрьевич (г. Москва)
5. Кочкарев Игорь Михайлович (г. Серпухов)
6. Степанов Владимир Владимирович (г. Одесса)
7. Кнюк Сергей Александрович (г. Москва)
8. Аверин Андрей Евгеньевич (г. Москва)

Внимание, триумфаторы! Свяжитесь с редакцией по адресу: 101000, г. Москва, Главпочтамт, а/я 652 или по электронной почте (magazine@gameland.ru) и укажите свои точные координаты.

Компания "Бука" предупреждает: игры серии "Бяка" **Аморальны**

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

Лицам до 18 лет
не рекомендуется



Безумный трэшевый
ядерный коктейль от
легендарного Дани
Шеповалова -
ненормативная
лексика, откровенные
сцены насилия и
вандализма,
виртуальный секс,
интерактивные
галлюцинации с
выносом точки зрения
из тела, кадры
переживания
собственной смерти и
общения с Богом,
глобальные
техногенные
катастрофы и прочая
концептуальная ересь
(сторонники легалайза
однозначно оценят
встроенную мини-игру
"Веселый Шива").
Одним словом,
термоядерная эпоха
наступает...

В саундтрек к игре
вошли произведения
современных
классиков жанра
"редашки",
"Мистер Малой"
и "Пьянству Бойс".

ПРОДУКЦИЯ НАЗНАЧЕНА
ИЗДАТЕЛЬСТВО (game) 100%

VZ.lab
www.vzlab.ru

Бяка



BOOGIEROP PHANTOM

Выпуск подготовили
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
ЕВА СОУЛУ

Людям нравится бояться. Это известный факт. Людям также нравится пугать, что тоже не вызывает сомнений. В итоге мы имеем множество разнокалиберных фильмов, суть которых – реализовать наши с вами кошмары в наиболее яркой и неприглядной форме. Некоторые авторы стремятся наделить своих детищ каким-то смыслом в жизни, философией; вложить в грудь взлелеянного монстрика мысль, которая напугает нас еще больше, нежели его огромные зубы и длинные когти. И надо сказать – у некоторых получается.

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★

СЕРИАЛ, РЕЖИССЕР ТАКАСИ ВАТАНАБЭ, 2001



Boogiepop Phantom – изысканное месиво из сумрачных школьных коридоров, закатных дворишков с всенепременными железными качелями, милостивых школьников и школьников, бегающих на свидания, охотящихся на чудовищ и кончающих жизнь самоубийством. Их мысли, их проблемы – знакомые мучения подростков переходного возраста, навывлет простроченные сверкающим снопом света. «В мире происходит все, даже сейчас...». Это мир «особенных детей», в чей реальности каждый страх небезоснователен.

Можно было бы назвать этот фильм философским. Психологическим. Мистическим.

Научно-фантастическим. Кошмаром. Такой он и есть. С мягкими, приглушенными цветами, с золотыми бабочками, с внезапными исчезновениями детей и взрослых, вызванными серийным убийцей, городок N – это аниме-инкарнация «Твин Пикс». Есть у этого города и свой «бэтмен» – Бугипоп, божество смерти. Девушка в длинном темном плаще и высокой шляпе. Та, о которой с тихим восторгом шепчутся в раздевалках школьницы.

Итак, в чем суть?

«Зачем мы существуем – мы все равно умрем...». «Почему я не могу быть таким,

как хочу?..», «Почему я не люблю себя?». «Отчего мир выглядит так странно, ведет себя так странно, и так странно заканчивается...?». Потому что мир – иллюзия.

Людям свойственен обман. Чтобы не стать его жертвами, они обманывают себя сами. И тогда Бугипоп действительно может принести смерть – самообману, жизнь без которого подчасную не имеет смысла. Ее обязанность – отгонять людей от кромки, за которой таится регресс. «Тосковать по прошлому и остановиться в нем – это разные вещи».

Конечно же, в городе хозяйничает не только эта героиня. Дело не обошлось и

SUPER ShortNews Turbo Edition

► СТУДИЯ PRODUCTION I.G

в сотрудничестве с американскими партнерами занимается съемками аниме-версии фильма Escape from New York. Картина продолжительностью 80–90 минут появится на киноэкранах в конце 2004 года, главного героя Снейка Глискена озвучит Курт Рассел. Сценарий написан при участии Джона Карпентера, он же отвечает за саундтрек. Режиссером назван Мицуро Хонго (Outlaw Star).

► «УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»

номинации на «Оскар». Достанется ли картине Х. Миядзаки золотая статуэтка в категории «лучший анимационный фильм», или же победу у Тихиро вырвет стремительный диснеевский Стич, станет известно в конце марта. В номинации «короткометражный анимационный фильм» на «Оскар» претендует лента Mt. Head режиссера Кодзи Ямамуры.

► В КОНЦЕ ВЕСНЫ В ЯПОНИИ

дебютирует адаптер AM3, позволяющий проигрывать на GBA видеозаписи длиной до 24 минут. Разработка устройства спонсирована корпорацией Toshiba. Одновременно с адаптером в продажу поступят специальные 32-мегабайтные карты SmartMedia, где будут записаны эпизоды аниме, трейлеры кинофильмов или музыка. Сам аппарат будет стоить всего 2800 иен (ок. \$23), карты – от 200 до 500 иен (\$1.66 – 4.15), впоследствии планируется ввести в эксплуатацию онлайн-сеть для дистрибуции AM3-контента. Nintendo (как вы помните, ищущая пути сделать GBA более привлекательным для взрослых геймеров) и Bandai поспешили поддержать начинание. Toshiba – формат AM3 обещает стать популярным. На презентации устройства GBA SP проигрывал эпизод Pokemon без всяких замедлений и заметных признаков компрессии изображения.



без некоей секретной Организации, ставшей эксперименты на людях, на чьей совести, надо сказать, и лежит ответственность за порождение всех вышеуказанных феноменов. Наряду с охотими до людской крови монстрами, она выдергивает из жизни детишек, словно последние морковки. Для чего? Чтобы остановить эволюцию. Чтобы замести следы давней нелояльности одного из своих подопечных, решившего, что спасение жизни маленькой девочки стоит того. Что ж, от этой мысли он не отказался даже после смерти...



АМЕРИКАНСКИЙ DVD-РЕЛИЗ

Компания Right Stuf очень серьезно подошла к выпуску Boogiepop Phantom на DVD в регионе 1. Серил издан в виде бокс-сета из пяти дисков, по отдельности они не продаются. На четырех DVD разместились все 12 серий с японской (Dolby 2.0) и англоязычной (DD 5.1) озвучкой, английскими субтитрами и рядом бонусов, включающих рекламные ролики, три музыкальных видеоклипа, галерею набросков и справочник по персонажам. К каждой серии записаны аудиокomentarии режиссера американской версии – они помогут уловить нить событий тем зрителям, которые запутаются в многослойном, богатом скрытыми контекстами и непоследовательном сюжете-головоломке. Пятый диск – музыкальный CD с двумя версиями звучащей в сериале увертюры из оперы Рихарда Вагнера «Нюрнберские мейстерзингеры».

А маленькие девочки, как известно, имеют тенденцию вырастать. А иногда вырастать очень быстро...

Серил выполнен в современной CG-стилистике – со всей палитрой присущих художнику Кодзи Огате цветов, с удивительной мягкостью, не столь часто удающейся в анимации. В постановке кадра, в режиссуре явно проскальзывает настроение Serial Experiments Lain – начиная с заставок внутри серий и заканчивая маниакальной страстью к линиям высоковольтных электропередач. Музыка вторит цветовому ряду, и, пожалуй, именно ей принадлежит первенство по стимулированию адреналина – с легкостью забывая о тихом романтическом течении, она внезапно начинает шуршать, скрежетать и прижимать к стенам.

Основная интрига Boogiepop Phantom станет вам понятной лишь к последнему – двенадцатому – эпизоду. Как и большинство работ, снятых по мотивам книги (а в данном случае целой серии новелл), этот фильм хорошо маскирует свои загадки. Герои, появляющиеся лишь на мгновение в виде смутной тени заднего плана, оказываются впоследствии ключевыми фигурами – и как бы старательно вы не вдумывались в происходящее, будет трудно проследить нюансы, предвзительно не прочтя первоисточника. И с этим надо смириться. Недосказанность, даже нелогичность, вполне к лицу этому миру. Очень красивому, очень бледному и очень мрачному лицу. ■

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) разыгрывают бокс-сет Boogiepop Phantom (4 DVD+CD). Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 апреля!

Вопрос:

Какого цвета трусики у Сакуры в аниме-сериале Street Fighter Alpha?

1. Белые
2. Красные
3. Она их не носит

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке)

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Airbats получает Юрий Стрелков из Ижевска. Правильный ответ: сержант Митака летала на тренировочном истребителе Kawasaki T-4 (на машинах этой модели выступает знаменитая японская пилотажная группа Blue Impulse).

ANIMATRIX HAS YOU!

«ПОСЛЕДНИЙ ПОЛЕТ «ОСИРИСА»

Мы уже не раз упоминали об «Аниматрице» – сборнике из девяти анимационных новелл от известных режиссеров, развивающих идеи кинотрилогии братьев Вачовски. И хотя до сих пор нет достоверной информации по поводу российского релиза (скорее всего, у нас фильм будет издавать

местный дистрибьютор Warner Bros. – компания «Мост Видео»), сегодня мы готовы поделиться подробностями относительно выпуска «Аниматрицы» на DVD в Штатах. Диск для региона 1 появится в американских магазинах 3 июня, через месяц после выхода на экраны фильма «Матрица: переза-

рузка». 90-минутный сборник будет представлен в анаморфном трансфере формата 1.85:1. Происхождение большинства эпизодов обуславливает выбор звуковых дорожек: на диске разместятся шестиканальные японская и английская озвучки плюс субтитры на английском, французском и испанском языках. Щедрая россыпь бонусов будет состоять из семи документальных лент о создании эпизодов «Аниматрицы», материала об истории и культуре аниме, аудиокomentarиев создателей к четырем эпизодам (японская речь с английскими титрами), трейлера игры Enter the Matrix и интервью со звездами киноверсий

«Матрицы», включая Джейду Пинкетт и Кэри-Энн Мосс (Тринити). Четвертого февраля первый из эпизодов «Аниматрицы» под названием «Второй Ренессанс – часть 1» стал доступен для свободного скачивания на официальном сайте проекта (http://whatisthematrix.warnerbros.com/index_anime.html). На протяжении следующих месяцев в сети появятся еще три эпизода. Специально для читателей, не обладающих доступом в Интернет, мы будем выкладывать их на нашем диске. А пока давайте посмотрим, что будет из себя представлять каждая из девяти короткометражных новелл.

«ПОСЛЕДНИЙ ПОЛЕТ «ОСИРИСА» (THE FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS)

Сценарий Энди и Ларри Вачовски
Режиссер Энди Джонс

Производство Square USA, Inc., США
Команда космического корабля «Осирис» должна во что бы то ни стало доставить в Зион (как вы помните, этот город – последний свободный оплот человечества в мире Матрицы) послание огромной важности. Но дорогу в Зион чутко стережет армия роботизированных стражей...



«ИСТОРИЯ МАЛЫША» (KID'S STORY)

Сценарий Энди и Ларри Вачовски
Режиссер Синъитиро Ватанабэ

Производство Studio4°C, Токио
Прямо во время школьного урока Малыш (The Kid) получает сообщение от Нео (как полагается, его озвучивает Киану Ривз), где он предлагает парню сбежать из-под надзора Матрицы. Только поиски выхода оказываются гораздо более сложны, чем могло показаться поначалу.



«МИРОВОЙ РЕКОРД» (WORLD RECORD)

Сценарий Есиаки Кавадзири
Режиссер Такэси Коикэ

Производство Madhouse Studios, Токио
Спринтер по имени Дэн – чемпион, обладающий невероятным стремлением к победе и огромной физической силой. Устанавливая очередной рекорд, он на короткий миг вырывается из-под контроля Матрицы и видит, на что похож наш мир в реальности.



«ДЕТЕКТИВНАЯ ИСТОРИЯ» (DETECTIVE STORY)

Сценарий Синъитиро Ватанабэ
Режиссер Синъитиро Ватанабэ

Производство Studio4°C, Токио
Третий калач – частный сыщик Эш пытается выследить кибер-преступницу Тринити (ее озвучивает Кэри-Энн Мосс) при помощи зеркала... По крайней мере, так говорится в распространенном Warner Bros. официальном пресс-релизе. За что купили, за то и продаем.



«ВТОРОЙ РЕНЕССАНС» (THE SECOND RENAISSANCE) - ЧАСТИ 1 И 2

Сценарий Энди и Ларри Вачовски
Режиссер Махио Маэда

Производство Studio4°C, Токио
Здесь нам предлагают стать свидетелями рождения Матрицы: своими глазами увидеть хронику войны с машинами и падения человечества. Эпическое путешествие по архивам Зиона, раскрывающее перед нами обстоятельства и подробности захвата власти на Земле машинами.



«ПРОГРАММА» (PROGRAM)

Сценарий Есиаки Кавадзири
Режиссер Есиаки Кавадзири

Производство Madhouse Studios, Токио
Пользуясь услугами компьютерной программы для тренировки самураев девушка-воин из Зиона по кличке Цис вынуждена выбирать между внезапно вспыхнувшей любовью и своими товарищами в реальном мире.



«ЗА ГРАНЬ» (BEYOND)

Сценарий Кодзи Моримото
Режиссер Кодзи Моримото

Производство Studio4°C, Токио
В тихом городке, где буквально все – не то, чем кажется. Июко случайно натывается на ошибку в системе: в заброшенном особняке может исполниться любое желание. Но наблюдатели всегда на чеку, и вот уже по пятам девушки идет отряд «исправляющих баги».



«МАТРИКУЛИРОВАННЫЙ» (MATRICULATED)

Сценарий Питер Чунг
Режиссер Питер Чунг

Производство DNA, Сеул
Небольшая группа повстанцев завладела роботом-стражем и перепрограммировала его так, чтобы он помог им в борьбе. Робот предпочитает «человеческую Матрицу» реальности машин, и его аппетиты вполне могут превзойти возможности людей предоставлять ему электронные грезы...



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете первый эпизод «Аниматрицы», вступительный ролик и снабженный русскоязычными титрами трейлер Boogiepop Phantom, вступительный и рекламный ролики Ai Yori Aoshi, трейлер Melty Lancer и галерею иллюстраций Кодзи Огаты к романам серии Boogiepop Phantom.



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



AI YORI AOSHI VOL. 1: FAITHFULLY YOURS

Режиссер Масами Симода, 2002, регион 1

★★★★★

любви Аои и Каору, с другой – отчаянно раздражает толпа роящихся вокруг Каору девичьих, низводящих сюжет до незыблемой позиции клона Love Nina. Высокие чувства плохо вяжутся с туповатыми шуточками, а многообещающая завязка и экскурсы в прошлое главных героев погребены под толстым слоем навязчивого фан-сервиса. Неприятный привкус отчуждения сглаживает качественная анимация – и все равно остается ощущение, что авторы так и не определились, на что именно им делать упор. Четыре звезды исключительно за блестящие сцены с Аои и Каору. ■



Начальные пять эпизодов популярного романтического телесериала неожиданно оказываются зрелищем крайне противоречивым. С одной стороны, нельзя не наслаждаться трогательной историей



MELTY LANCER VOL. 1: ALPHA

Режиссер Такэси Мори, 1999, регион 1

★★★★★

в свой список шестерых девушек из недавно расформированного полицейского спецподразделения Melty Lancer. Разумеется, команда сорвиголов в коротеньких юбочках собирается вновь – исключительно чтобы сорвать чудовищный эксперимент пиратов. Средний во всех смыслах стратегический игровой сериал для PS one и Saturn стал основой для проходной экранизации. Зде- шние героини являют собой набор анимешных стереотипов (включая обязательную де- вушку-кошку и юную волшеб-



ницу), а 3D-звездолеты, которые могли впечатлять четыре года назад, смотрятся морально устаревшими. Студия Gonzo просто отработала бюджет. ■

Космические пираты по всей галактике похищают редкие виды существ для расшифровки формулы их ДНК. Ошибка злодеев в том, что они занесли



BANNER OF THE STARS VOL. 1: NO TURNING BACK

Режиссер Ясуника Нагаока, 2002, регион 1

★★★★★

тельно тем из читателей, кому по душе эпифы в космосе, положенное в жертву развитию персонажей неспешное шествие основного сюжета и вся та псевдотехнологическая белиберда, посредством которой общается персонал капитанских мостиков кораблей. Только не ждите ярких межзвездных баталий – перед нами «разговорное» аниме, местами напоминающее «Вавилон 5» в ту пору, когда его особенно плохо финансировали. Как и в «B5», самая приятная часть Banner

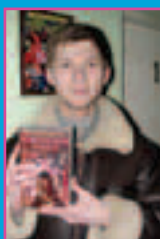


of the Stars – харизматичные герои, уверенно завоевывающие наши симпатии. Вот если бы с этими героями еще что-то происходило – цены бы сериалу не было! ■

Продолжение 13-серийного Crest of the Stars – анимационной вариации на тему серьезных НФ-сериалов вроде Star Trek. Рекомендуется исклю-

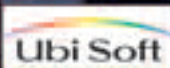
СУПЕРКОНКУРС ОТ MC ENTERTAINMENT!

Объявляем итоги первого конкурса, проведенного «Банзай!» совместно с компанией MC Entertainment. На вопрос «за что вы любите аниме?» мы получили множество ярких, неожиданных, интересных ответов – и выбрать семерых победителей было нелегко. Тем не менее, вот они: лицензионный DVD российского релиза аниме «Манускрипт ниндзя» получают Анастасия Александрова (пос. Ульяновка Ленинградской обл.) и Алексей Березин (г. Колпашино), а видеокассеты с этим фильмом выиграли Майя Егорова (г. Сосновый Бор), Максим Коваленко (г. Москва, на фото), Роман Козьминский (г. Москва), Илья Кудименко (г. Екатеринбург) и Олег Прохоров (г. Орел). Эссе победителей вы найдете в разделе статей на CD к этому номеру «СИ». А в следующем выпуске «Банзай!» вас ждут условия нового суперконкурса!

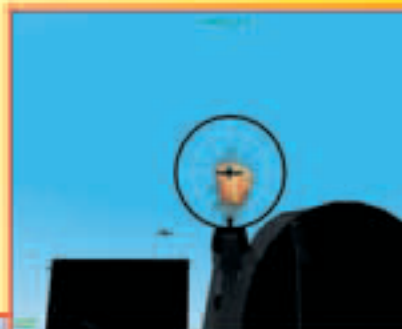


Фильмы для обзоров предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)

ЭСКАДРА СМЕРТИ



Вам предстоит выплывать подводные лодки, сбивать самолеты - как и кажде, сопровождать конвои, топить военные суда противника, прикрывать высадку десанта. И все это - управляя самым маневренным и мощным боевым кораблем - эсминцем Второй мировой войны.



- Реалистичное 3D моделирование движения кораблей, вооружения, погоды
- Разнообразные виды надводных и подводных кораблей
- Огромное количество различных видов вооружения
- Театр военных действий в Атлантическом и Тихом океанах
- Возможность игры через Интернет
- Возможность играть за любого члена команды

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - Бесплатно!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

БАЛЛИСТИКА: ЭКС ПРОТИВ СИВЕР (Ballistic: Ecks vs. Sever)

■ Franchise Pictures, Warner Bros., 2002

■ Режиссер: Уич Каосаянанда

■ Продюсер: Уич Каосаянанда, Крис Ли, Эли Самаха

■ Сценарий: Алан МакЭлрой

■ В ролях: Антонио Бандерас, Люси Лиу, Рэй Парк

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Хватите ваши факелы, бегите в кинотеатры. Поджигайте, крушите, взрывайте! Бесчинствуйте, мои кровожадные орды любителей качественного кино. Вас обманывают, вас надувают! Это говорю вам я – человек, смотревший «Баллистику». Давно нас не «радовали» такими боевиками. Сначала сюжет: большой босс международных агентств безопасности крадет секретное нанотехнооружие. Спустя некоторое время у него похищают сына. Делает это некая Сивер, бывший спец-агент НСА, по совместительству – терминатор, Лара Крофт и Тринити в одном лице. Бывший агент ФБР

Экс получает задание разобраться с пропажей наноботов и свести воедино все звенья цепочки загадочных событий. Дальше – больше. Имея небольшое представление о кинематографе, можно с точностью в 95 процентов угадывать фразы героев. Все взрывается, стреляет, прыгает, дерется. Время от времени даже красиво получается. Но нет того драйва, который заставлял десятками раз пересматривать сцены «матричных» перестрелок. Иногда экшн переходит в чистой воды ореховое безумие. Закупив перед съемками кучу взрывчатки, режиссер, видимо, решил использовать ее всю. Эти адские пироманьяки подрывают даже то, что можно открыть ру-



ками! А потом начинаются сущие сказки. По мановению волшебной палочки в руках героев появляются автоматы, отмычки и противопехотные мины. Мотоциклы сами подъезжают к Бандерасу, как бы намекая: «Сядь на меня, так круче будет». Как сказал мне один будущий режиссер, «Баллистика» – просто идеальная почва для создания первоклассной пародии.



ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ (Catch Me If You Can)

(Catch Me If You Can)

■ DreamWorks SKG, 2002

■ Режиссер: Стивен Спилберг

■ Продюсер: Стивен Спилберг, Уолтер Паркс

■ Сценарий: Джефф Нефенсон, Фрэнк Эбгнейл, Стэн Реддинг

■ В ролях: Леонардо ДиКаприо, Том Хэнкс, Мартин Шин, Кристофер Уокен

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Перед нами очередной фильм великого и ужасного Стивена Спилберга. На склоне лет задумался старик, что он оставит грядущим поколениям. И снял комедию. Трогательную, смешную и очень серьезную. Фильм основан на реальных событиях, произошедших с Фрэнком Эбгнейлом, – одним из самых известных мошенников 70-х годов минувшего века. На съемках он лично консультировал Спилберга, помогая восстановить события и атмосферу своих приключений. Фильм повеству-



ет о невероятных аферах, которые Франк провернул, будучи шестнадцатилетним школьником. Меняя одну за другой свои личности, он становится и пилотом крупнейшей авиакомпании, и врачом, и юристом, и даже спец-агентом. Крайне убедительный юноша самым искусным образом обманывал всех и вся. Но и этой вакханалии лжи должен был прийти конец. Перед нами не просто комедия – это увлекательнейшее пособие по жульничеству. Практически невозможно предположить, что произойдет в следующий момент – поэтому, несмотря на обилие «лирических отступлений», фильм смотрится на одном дыхании. Феерические ситуации пересе-



каются с обыкновенными бытовыми проблемами. Герой страдает от одиночества, и в конце концов сам обрекает себя на расплату. Комедия превращается в драму. Настоящую драму настоящего человека. И разыгрывают ее лучшие актеры. Мы не рискуем бы назвать этот фильм самой впечатляющей работой Спилберга, но звание главной комедии месяца картина завоевывает без особых усилий.

ПЮБОВЬ ПО СПУЧАЮ (I'm with Lucy)

■ Gaumont, 2002

■ Режиссер: Джон Шерман

■ Продюсер: Фабьен Лиро, Тим Перелл

■ Сценарий: Эрик Померанс

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Романтическая комедия про девушку в поисках счастья. Легкий французский юмор и ни одной шуточки a la «Американский пирог». События в невероятном танце сменяют друг друга, вовлекая нас в свой безумный хоровод. Хаотичная круговерть пяти сюжетных линий – знакомств, свиданий и разрывов – лишь к самому концу фильма сплетается в единое полотно. Каждый из пяти мужчин, с которыми встречается Люси, вызывает у героини самые противоречивые чувства. И лишь одному из них предназначено завоевать сердце красавицы. Фильм построен на контрасте характеров и



поведения. С одним мужчиной она постоянно пьяна, с другим становится воплощением страсти... Но ни в одном из них она не может найти самого главного. Здесь нет искрометного юмора. Забавных ситуаций и стечений обстоятельств тоже немного. Перед нами обычный быт обычных людей. Он типичен и натурален – в этом вся его привлекательность. Каждое знакомство раскрывает новую грань характера Люси. Под конец фильма начинаешь понимать ее мотивации и поступки. Психологизм на уровне начальной школы, но это и делает комедию приятной и легкой. Единственное, что слегка омрачает общее впечатление – это развязка финальной интриги. Честное слово, чрезмерная банальность кажется иногда слишком уж тривиальной. Если вас это не смущает, то берите под руки своих возлюбленных – и в кино.



HOME SCREEN VIDEO ОБЗОР

Каждый месяц в России выходят многие десятки видеофильмов. Какие-то ленты достойны внимания, а за просмотр иных компаниям-прокатчикам, наверное, стоило бы приплачивать зрителям. Авторский коллектив «Страны Игр» рекомендует следующие картины из числа тех, что относительно недавно появились на прилавках магазинов:

ОСОБОЕ МНЕНИЕ MINORITY REPORT



Стивен Спилберг на редкость удачно экранизировал короткий рассказ Филиппа Дика о полицейском подразделении, предотвращающем преступления при участии медиумов-провидцев. Футурологическая псевдодостоверность, актуальные идеи и щедрая доза действия. Редкий случай - картины довольно поговолно все: как ценители научной фантастики, так и апологеты киберпанка вместе с воздыхательницами Тома Круза.

АСТЕРИКС И ОБЕЛИКС: МИССИЯ КЛЕОПАТРА

ASTERIX ET OBELIX: MISSION CLEOPATRE



Не слушайте снобов-критиков - продолжение оказалось гораздо прикольнее оригинала. Атмосфера оригинальных комиксов нигде не делась, на месте пародийные отсылки к куче кинохитов, искрометный, простите, юмор - тут как тут. Злодей Гоблинус получает специальный приз редакции «за ультиматное воплощение Коварного Гада». А блистательная Моника Белуччи в роли Клео - однозначно, «выбор «СИ».

ВЛАСТИЛИН КОЛЕЦ: БРАТСТВО КОЛЬЦА. ПОЛНАЯ РЕЖИССЕРСКАЯ ВЕРСИЯ THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING



Кассета обязательна к приобретению не только толкиенистами, но и ценителями прекрасно снятых эпических полотен. Наконец-то в России на легальном видео доступен полный вариант фильма, куда добавлено около 30 минут, не вошедших в кинорелиз сцен. Язык - английский, субтитры - русские. Жалость одна: сюда не вошли бонусы DVD-издания, коим несть числа.

ОТСЧЕТ УБИЙСТВ MURDER BY NUMBERS



По-настоящему «murder by numbers» это, конечно же, «просчитанное убийство». Сандра Баллок полностью реабилитируется после ряда прохладных комедий: здесь она блестяще сыграла детектива, расследующего «идеальное преступление», - убийство, которое совершили скучающие парни из богатых семей, предварительно проштудировавшие пособия по криминалистике. Смотрится на одном дыхании.

ВУЛКАНИЧЕСКИЙ УДАР WASANGO



Корейцы, оказывается, наводстрились здорово снимать не только душераздирающие драмы про рыбовные крючки и масштабные боевики с рыбками в аквариуме. «Вулканический удар» - самое настоящее аниме, только с актерами. Если вас цепляют школьники, сражающиеся при помощи магических суператак, клиповый

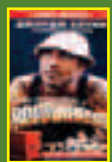
монтаж и современные спецэффекты - фильм снят для вас. Сумасшедший азиатский Хогвартс!

ИЗГОНЯЮЩИЙ ДЬВОВОЛА THE EXORCIST



Зловещий рассказ о дьяволе, вселившемся в 12-летнюю девочку, стал одним из самых знаменитых фильмов ужасов в истории кино. Подготовленная к 25-летию картины расширенная и отреставрированная режиссерская версия щеголяет рядом не демонстрировавшихся ранее эпизодов и переписанным звуковым сопровождением. Четыре «Оскара» мотивируют к просмотру не только фэнов жанра, но и простых киноманов.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОЛЛИНВУД WELCOME TO COLLINWOOD



Чутьочку занудный американский римейк итальянской картины «Злоумышленники остались неизвестны» (1958 г.), умудрившийся сохранить здоровую толику очарования оригинала. История о неудачливых грабителях смотрится в штатовском антураже слегка надуманной, однако старания актерской группы этот недостаток компенсируют сполна - большинство эпизодов должны вызвать у вас приступы здорового хохота.

ИГРЫ РАЗУМА A BEAUTIFUL MIND



Действительно хорошее кино, увешанное «Оскарами», что твоя новогодняя елка. Драма гениального ученого-шизофреника, сумевшего победить свою болезнь, доказала, что, во-первых, Рассел Кроу - актер изрядного таланта и широкого диапазона, во-вторых, что жизнь всегда готова подбросить нам истории интереснее любого вымысла, ведь у героя Кроу есть зрелавствующий прототип, лауреат Нобелевской премии. Квартет «Оскаров» оказался как нельзя кстати.

ТРИ ИКСА XXX



Джеймс Бонд безнадежно, трагически устарел. Хотя мы все обожаем агента с лицензией на убийство, вынуждены признать, что Ксандер Кейдж наступил командеру на горло. «Три икса» - современное, сверхмодное, экстремальное прочтение бондианы. Идиотский сценарий, захватывающие дух трюки, обойма красивых женщин при харизматичном главном герое - у режиссера Козна эти элементы спаяла химическая реакция. Вышла крепчайшая развлекуха.

ВОСТАВШИЙ ИЗ АДА I-IV, ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ HELLRAISER I-IV



Собрание классических фильмов ужасов - шкатулка-головоломка, каждая сторона которой являет новый кошмар, очередное измерение безумия, новую градацию чудовищного, следующий круг ада. Именно этот сериал по праву должен носить титул «очень страшного кино». Посмотрев первый фильм, Стивен Кинг сказал про его постановщика Клайва Баркера, что тот - человек, «закрывающий в себе будущее жанра ужасов». Нам остается согласиться.

МДМ II КИНО

МДМ.КИНО на пуфиках



Смотрите :

Госпожа горничная
8 Миль
История любви
Небо, самолет, девушка
СОС

В ЗАЛОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX

НАЧАЛО СЕАНСОВ КАЖДЫЕ 30 МИНУТ

20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ

М. ФРУНЗЕНСКАЯ
КОМПОЗЬЮНГ ПРОЕКТ, Д. 28
МОСКОВСКИЙ ДВОРЕЦ МОЛОДЕЖИ

АВТООТВЕТЧИК 881 0088
БРОНИРОВАНИЕ БИЛЕТОВ ПО ТЕЛЕФОНУ 704 0030

Иллюстрация: арт-группа LAMP



SHADOW

Привет «Стране Игр» и особенно тем, кто занимался OPM. Пишу в первый раз. Если понравится, буду писать постоянно. Немного о себе: яростный поклонник страны восходящего солнца, обожаю JRPG до потери сознания, посматриваю в сторону стратегий, из которых на данный момент любимая Red Alert 2 и WC3 (с героями это они классно придумали). Также обожаю GTA3 – играл во все части и играть буду. Играть можно во все, лишь бы настроение подходящее было. В данный момент нет никакой игровой станции, поэтому вот уселся писать. А так меня от игры никакими корижками не оторвать. Завидую вам, у вас работа – одно удовольствие: играй да пиши. Еще работникам компьютерных клубов завидую – вот где работа для души. Насчет моего мнения о журнале: в городе Иваново «СИ» – единственный журнал про PC, PS2, Xbox и GC. Так что критике он вообще не подлежит. Хотя OPM меня больше интересовал, да и цена у «СИ» подороже будет, а диск с полезной информацией я вообще не смотрю, так как это привилегии PC'шников. Думаю, для первого раза неплохо, напоследок хочу задать пару вопросов:

1. Готовится ли продолжение Chrono Cross, Parasitive Eve, FFT на PS2?
2. Появится ли журнал OPM чисто для PS2?
3. Сколько в Москве стоит русская версия PS2? Пока, желаю толстеть, уметь, красить и дешеветь.

г. Иваново

Виктор Перестукин: Успокойся, Shadow. Наш журнал – единственный мультиплатформенный не только в Иваново.

Приветствую! Продолжаем наши клубные потасовки.

Я понял, мирного обмена мнениями в такой теме, как «компьютерные и видеоигры» быть не может. И не должно. Скучно протекающие беседы пойдут явно не на пользу рубрике. Только не затевайте банального ора по поводу «PC vs консоли». Не модно уже. Что-нибудь новенькое, а? Уж мы тут раздуем!

Председатель клуба Виктор Перестукин

Он – единственный в России. Стандартное заблуждение: «игровые журналисты катаются, как сыр в масле». Ха! Обязательно сделаем материал про жизнь наших обозревателей. Эта работа, причем не из легких. А про тружеников клубов и говорить нечего. Работа на износ.

1. Готовится продолжение Chrono Cross; по слухам, готовится следующий Parasitive Eve. Если интересует именно FFT, то покупай GBA, там она будет. А на PS2 обещают новую Ogre Battle (от создателей FFT).
2. Появление в России официального (или даже неофициального) журнала PS2 в этом году маловероятно.
3. От \$240.



АЛЕКСАНДР СОЛЯРСКИЙ

Еще чуть-чуть (меньше месяца), и станет этот сладостный момент. Полная нирвана. Вечный кайф. Куплю родную PS2 и, шагая плечом к плечу с Тидусом и Ко, разгадаю все тайны планеты Спир, прогуляюсь по мирам Нексуса вместе с Джен, нашу бензопилу прохожих в GTA: Vice City. Кстати, раз уж речь зашла о героине Primal, то скажите мне, где обзор этой игры? Ваши слова: «обзор финальной версии читайте в январе». Когда я взял в руки номер #02(131), я не поверил своим глазам. Где постер Primal, где обещанный обзор (и еще много «где» и «почему» – в.г.)? Обманули! Плохо как-то получается, а?! Ну ничего, прощаю (еще бы не простить – в.г.).

Несколько слов о себе: убежденный консольщик, любимый жанр – JRPG, игровой стаж – семь лет, читаю ваш журнал с 1996 года, сегодняшний фаворит – FFX.

Несколько слов о вас: с каждым номером ваш журнал становится все более интересным (жаль, OPM не стало – в.г.). И при этом все вопят о плохом дизайне и буквах (это ты перегнул – в.г.), а я считаю, что журнал выглядит великолепно, и пускай эти крикуны идут туда, откуда нет возврата. Опять перескакиваю на другое. Кто там орет: «Долой сингл! Все в клуб!»? Да ему за такие провокационные выкрики грозит сорократный расстрел через повешенье. Линчевать агрессора! Он покушается на святое – приставки. Ладно, обиды забыты, мир во всем мире, аминь. Если бы не вы, то я бы никогда (никогда не говори никогда – в.г.) не узнал о выходе дублированных аниме на нашем рынке. Какие же вы молодцы! Так держать!

P.S.: в.г. – внутренний голос. Вечно во все вмешивается (имею полное право! – в.г.).

г. Москва

Валерий «А.Купер» Корнеев: Обзор Primal задерживается по независящим от нас причинам: выход игры в Европе перенесен аж на 11 апреля. К сожалению, представитель российского издателя Soft Club не смог своевременно прокомментировать наш вопрос относительно даты выхода у нас в стране локализованной версии.



BELMONT

Здравствуйте, великая и прекрасная «Страна Игр»! Читаю вас очень давно, а вот письмо решил написать только сейчас (наверное, это уже очень бородастая фраза). Очень сильно обрадовало появление на страницах ноябрьского номера статьи по FreshGames. Хотелось бы, чтобы вы писали больше о японских играх. Кстати, а почему Вячеслав Назаров больше не пишет обзоров крупных проектов, а только мини-обзорчики? До сих пор живот надрываю, когда вспоминаю обзор игры Bad Milk, помните? Так вот что: даешь дорогу Назарову! Ура! И все тут! Хочу пожелать вам удачного продолжения вашего (да и не только вашего, а общероссийского) «крестового похода против пиратства».

P.S.: Ребята, поработайте над дизайном диска, а то с таким дизайном далеко не уйдешь.

P.P.S.: А когда появится в продаже Xenosaga и Doom III?

г. Владивосток

Кирилл Кутырев: Выход Xenosaga в США уже состоялся 25 февраля, в Европе игра вообще пока не анонсирована. С Doom III дела обстоят сложнее. Точную дату выхода не дает даже сама Activision. Правда, один из самых крупных интернет-магазинов Amazon.com считает, что игра появится в продаже 30 июня 2003 года – по крайней мере, на эту дату рассчитана их кампания предварительных заказов.

Вячеслав Назаров: Привет. К сожалению, животы российских геймеров не всегда выдерживают смех, которым их надывают собственные владельцы, когда читают мои обзоры. Поэтому я не имею никакого морального права продолжать мучить несчастные емкости для переваривания продуктов питания и выпивания. Животы России должны быть спасены!



БОРИС ЛИФАНОВСКИЙ

Здравствуйте, уважаемые создатели журнала.

«Письма в редакцию» я, честно говоря, предпочитаю не писать. По многим причинам. И журнал ваш читаю редко. Но вчера зашел в магазин, захотелось что-то почитать, а выбора не было никакого, поэтому пришлось покупать «Страну Игр» #29(131). Во-первых, очень понравилась рецензия на SimCity 4. Я уже давно понял, что в современной журналистике мало что понимаю, особенно в молодежной и совсем особенно в игровой. Но этот материал показался мне очень достойно написанным. Так что большое спасибо автору, Святославу Торику.

Но написать вам заставило не это. Меня совершенно поразил диск, приложенный к журналу. Опять же, раздирая целлофан, я думал, что на диске обычный «игровой» набор: пара демо, пара патчей... То, что я нашел на диске, поразило до глубины души. Если бы на каком-нибудь конкурсе была номинация «лучший диск-приложение к журналу», я бы выдвинул «Страну Игр». Диск очень качественный, я уже давно так не

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



радовался «халявным» дискам. Так что большое спасибо господам Воронову и опять же Торикку. Выходит, что Торик у вас большой талант, надо их беречь (Торика) и развивать (талант). Еще раз большое спасибо, больше от деп отрывать не буду. Удачи!

boris@lifanovsky.com

Юрий Поморцев: Спасибо за добрые слова и поддержку! Хочу поделиться планами на будущее касательно нашего диска. Во-первых, мы провели исследования по поводу DVD-формата. Около 40% читателей уже обзавелись DVD-проигрывателем (на 90% – DVD-привод компьютера, оставшиеся 10% – плееры и приставки), примерно 20% собираются сделать это в ближайшее время. Мы готовы технически перейти на DVD-формат (новая оболочка, которая работала бы с PC и показывала ролики и скриншоты на PS2, Xbox и обычных DVD-плеерах, уже отлаживается), но тогда большая часть читателей останется вообще без диска, ибо CD-приводы не читают DVD-носители (бывает мнение, что существуют программные эмуляторы, превращающие CD в DVD, – ложь и ересь). Поэтому мы решили подождать некоторое время, пока DVD-формат не получит большего распространения. Сколько? Полгода точно, после чего проведем еще одно исследование.

Во-вторых, вполне возможно, что в качестве промежуточного решения мы через некоторое время предложим вам второй CD. Точно не в каждом номере, поскольку забивать диск «для галочки» (чего греха таить, известна в России такая практика) мы не будем. Появится что-то ценное и стоящее – обязательно выкатим. Здесь полная аналогия с объемом журнала – летом поменьше (224 полосы в месяц), перед Рождеством побольше (288 полос в месяц). Как только примем окончательное решение – отправляю.



MORBID

Геймером меня назвать трудно. Нет, в детстве представителя поколения 1983 года все было: 8-битный клон Nintendo, далее MegaDrive. Скупое знакомство со SNES, и взгляд мельком на PS one. Продолжительная дружба с MegaDrive (и с видеоиграми в целом) была резко оборвана несовместимостью (возможно, ложной) с новым увлечением – музыкой. Игра на приставке негативно сказывалась на уровне моего вселенского неконформизма, в результате чего устройство было быстро спакковано и втюхано особо продвинутому штыпму, жаждущему «электронных развлечений». При поступлении в университет под нажимом родителей (вдумайся! Наверное, чуть ли не единственный случай в мировой истории) был куп-

лен вполне приличный по тем временам ПК. Однажды, листая очередной пиратский сборник с фэнтезийным клип-артом в разделе «Разное», я наткнулся на необычное изображение. В волшебном лесу сидела девочка с большими зелеными глазами, в аккуратненьком викторианском платьице-колокольчике с забрызганным кровью кухонным тесаком, кабалистическими рунами на переднике и тяжелыми сапожками в стиле «садо-мазо». Рядом сидело существо, напоминающее кота, скупое обтянутый кожей скелет с трайбал-татуировками и серьгой в ухе. Так я стал фанатом Alice. Мне было плевать, что это – фильм, мультимедиа, книга или компьютерная игра. Я знал, что это мой мир. Так я серьезно познакомился с миром компьютерных игр. Так я понял, что это может быть одной из форм искусства, а не просто разнovidностью развлечения. Хотя в целом я предпочитаю игру для развлечения. Так приятно поплескаться в крови Quake III после тяжелого дня.

Сейчас я спокойно соглашаюсь с высказыванием «ведущий российский журнал о компьютерных и видеоиграх». Объяснить пристрастие к «СИ» не могу. Наверное, так и должно быть – привлекает что-то такое, что трудно сразу определить и выразить словами. Новый дизайн одобряю полностью. Особенно CD-приложение. Меню в прошлых дисках заставляло меня включать функцию автозапуска в моем CD-ROM. Хотя в новый дизайн не мешало бы добавить дружбу с клавиатурой. Скроллинг мышкой – это ужасно! Вечная тема: Назаров. Ничего необычного ни в стиле, ни в качестве изложения материала данным товарищем нет. Такая «оригинальность» уже давно приелась, став еще одним банальным приемом. «Склепик» был хорошей идеей, но оказался загублен реализацией. У господина Назарова очень часто «стиль» забывает все остальное, и трудно становится понять не только что именно в игре плохого, но и что обсуждается вообще. К тому же следует различать бездарный коммерческий проект и труд энтузиастов, у которых просто «не получилось». Радует расширение околоигровой тематики (тем более, не в ущерб объемам журнала). Жаль, что колонка Купера тихо сошла на нет, и «Банзай» ее не сможет заменить. Удачи в работе и быту. Переделов к совершенству нет.

morbide@fromru.com

На этой исповеди разрешите поставить точку в нашей беседе. Все свободны, заряжайте свои платформы – и в бой!!!

ВНИМАНИЕ!!!

почтовая ПОДПИСКА!

СТРАНА ИГР

С 1-го февраля открылась подписка на второе полугодие во всех отделениях связи России



ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ ПО КАТАЛОГУ "ПРЕССА РОССИИ"

"Страна Игр" + CD
Индекс - 86167

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Блицкриг

Знаменитый проект компании «Нивал» наконец-то обрел форму, в которой его можно пощупать собственными руками. Вторая мировая война, тактическая стратегия в реальном времени с неплохим набором функций – лучшее для вас!



3DMark 2003

Не совсем обычная демо-версия. На самом деле 3DMark – это самая продвинутая и совершенная программа для тестирования видеокарты. Но так как в нее помимо самих тестов входит и красивейшее демо, мы не могли обойти своим вниманием это чудо софтверостроения.



БОНУСЫ:

- Rainbow 6 Armory
- Diablo II - Rune Word Mod
- Diablo II - The Evil 3
- Half-Life - Morita rifle
- Half-Life - Starship Trooper Marine

ПАТЧИ:

- Шторм: Солдаты Неба
- Король Друидов
- Архангел
- Завоевание Америки
- James Bond 007: NightFire

ВИДЕО:

Ил-2 Штурмовик: Забывшие сражения



Tenchu: Wrath of Heaven



Virtua Cop 3



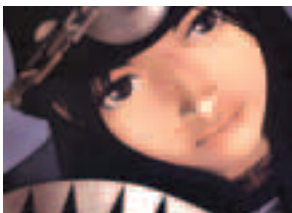
а также: Enter the Matrix; Nokia N-Gage; Silent Hill 3; Видео к рубрике «Банзай!»

ГАЛЕРЕЯ:

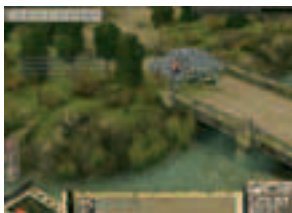
Обои к играм



Галерея рубрики «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Избранные треки из игры
Deus Ex

СОФТ:

Набор плагинов для Winamp 2.xx

Если вы по старинке пользуетесь второй версией Winamp, то специально для вас мы отобрали несколько лучших плагинов, которые умеют проигрывать различные редкие аудиокодеки и даже видео!

WireKeys

Многофункциональная и полезная утилита для выполнения действий горячими клавишами. Позволяет снимать скриншоты, конвертировать текст, набранный в другой раскладке, использовать 5 буферов обмена, убивать процессы, изменять свойства окон и помещать их в трей.

InternetAccessMonitor

Анализатор трафика проходящего через прокси-сервер WinGate. Строит графические отчеты по отдельным пользователям и группам пользователей, сервисам, IP-адресам, протоколам, типам данных.

а также: AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

МОД НОМЕРА:

Quake III: Arena - Painkeep Arena

Эта модификация содержит огромное количество нововведений, среди которых новое оружие, специальные бонусы типа стационарного пулемета, потративной Черной Дыры и много другого.



#05
[134]
МАРТ

СТРАНА ИГР



3D Mark 2003

Не совсем обычная демо-версия. На самом деле 3D Mark – это самая продвинутая и совершенная программа для тестирования видеокарты. Но так как в нее помимо самих тестов входит и красивейшая демо-версия, то мы не могли обойти своим вниманием это чудо софтверного искусства.



Блицкриг

Знаменитый проект компании «Нивал» наконец-то обрел форму, в которой его можно пощупать собственными руками. Вторая мировая война, тактическая стратегия в реальном времени с неплохим набором функций – лучшее для вас!



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 18 марта/

Devil May Cry II

Сарсом так уломала луноликого Дантеса продлить с ними контракт. Отринув сомнения и колебания, мы готовы поведать всю правду о том, что из этого вышло. Сенсационное разоблачение на страницах «СИ»!



«Периметр»

Они сделали культовых «Вангеров», они сумели оживить безумный мир «Самогонок», и сегодня они вновь готовы удивлять. «Спанж», «скверна», «исход», «стирание личности» – новый цитатник от наших гениальных современников из K-D LAB.

Vietcong

Американо-вьетнамская война глазами Illusion Softworks. Недавно эти люди отправляли нас в 3D-е, и путешествие прошло успешно. На «Мафию» переспелыми сливами посыпались награды: «открытие года», «экшн года», «игра года»... А до этого был Hidden&Dangerous. Продолжит ли Illusion Softworks свое беспроектное шествие?

UFO: Aftermath

Обретет ли сериал UFO достойное продолжение? Когда, наконец, оно увидит свет? Что там напридумали разработчики? Останутся ли в игре сектоиды? Кто виноват и что делать? На все эти вопросы мы ответим в следующем номере.

Демо-версии:
Блицкриг
ЗДМарк
2003

Райнкеер
Арена

Бонусы:
Rainbow 6
Артмугу
Diablo II –
Rune Word
Mod

Музыка:
Избранные
Треки из игры
Deus Ex

Diablo II –
The Evil 3
Half-Life –
Morita
rifle
Half-Life –
Starship
Trooper
Marine

Патчи:
Шторы:
Солдаты Неба
Король
Друидов
Архангел
Завоевание
Америки
James Bond
007:
NightFire

WireKeys
InternetAccess
sMonitor
AVP Lite
exBK GL
Edition
BS Player
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows
Commander

Видео:
Иг-2
Штурмовик:
Забывте
сражения
Tenchu:
Wrath of
Heaven
Virtua Cop 3
Enter the
Matrix
Noka N-Gage

Мод Номера:
Quake III
Arena –

Софт:
Набор
плагинов для
Winamp 2.x

Silent Hill 3
Видео к
рубрике
«Банзай!»

Галерея:
Обои к
новейшим
играм
Картинки к
рубрике
«Банзай!»

CD

Рекомендуемые
системные
требования:
PII 300, 64 MB RAM,
8x CD-ROM

CONTENT #5(134)



Демо-версии: Блицкриг, ЗДМарк 2003
Видео: Иг-2 Штурмовик: Забытые сражения, Tenchu: Wrath of Heaven, Virtua Cop 3,
Enter the Matrix, Noka N-Gage, Silent Hill 3, Видео к рубрике «Банзай!»

Патчи: Шторы: Солдаты Неба, Король Друидов, Архангел:
Завоевание Америки, James Bond 007: NightFire

Мод номера: Quake III - Райнкеер Арена

Программы, галерея, бонусы
и многое другое...



TM RADIO ULTRA

редакционная ПОДПИСКА!

ОФОРМИ
ПОДПИСКУ
ПРЯМО
СЕЙЧАС!

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с _____ 2003 г.)

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс _____ область/край _____

Город/село _____ ул. _____

Дом _____ корп. _____ кв. _____ тел. _____

Сумма оплаты _____

Подпись _____ Дата _____ e-mail: _____

Копия платежного поручения прилагается.

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей
12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD
6 месяцев (12 номеров) – 1140 рублей
12 месяцев (24 номера) – 2280 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:
subscribe_si@gameland.ru

или по факсу: 924-9694
(с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Платательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"
за _____ 200_г.

Кассир

Подпись платателя

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Платательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"
за _____ 200_г.

Кассир

Подпись платателя

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

СПРАВКИ

по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095)292-3908,
292-5463

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
2-й Гуманитарный корпус МГУ
на Воробьевых горах

конференция Разработчиков ИГР компьютерных КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:





И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ



СТРАНА ИГР

WWW.ELEMENTALGAMES.COM



1C

Космические Рейнджеры © 2002 ElementalGames. Все права защищены. Космические Рейнджеры торговый знак ElementalGames. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме 1C

СТРАНА
ИГР



UNREAL 2: THE AWAKINING